

Belgien bfr 199,- Dänemark dkr 38,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 9700 Luxemburg Lfr 199,- Niederlande hfl 11,- Österreich öS 70,- Schweiz sfr 9,50 Spanien ptas 820,-
ISSN 0947-7810
PC Games CD-ROM & Mag
8/95
Das meistverkaufte PC-Spiele Magazi
DM 9,50 mit CD-R
Spiel des Monats!
Hi-Octane
Magic Carpet auf der Rennpiste
Brandheiße Infos zu...
Wing Commander IV
Sensationelle Bilder von den Dreharbeiten
COMPUTEC VERLAG
08
4 398333 109504
COVER-CD-ROM
SPACE QUEST VI
Roger Wilco spielbar in SVGA
NBA LIVE '95
Die beste Sportspiel-Demo aller Zeiten
DIE VERRÜCKTE RALLYE
Eine spielbare Demo für jung und alt!
HI-OCTANE
Rasanter Fahrspaß in 3D - spielbare Demo!
IN DER TOOLBOX:
SimCity 2000
386 • MAUS • CD-ROM • 2MB
Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.
Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:
Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg





Space Quest VI

Biing!

Aufschwung Ost CD

Hi-Octane

Micro Machines 2

PC Games CD-ROM

08/95

INHALT

Demos

Aufschwung Ost CD-ROM
Battle Beast
Biing!
Blown Away
Burried in Time
Die total verrückte Rallye
Doofus
Hi-Octane
Hodj ´n Podj
Micro Machines 2
NBA Live '95
Space Quest VI
The Perfect General 2
Void Pirates
Whales Voyage 2

Updates

1942 Pacific Air War V1.5B
Action Replay V4.6
Alien Logic V1.1
Cheat It Update
Dark Forces Update
F14 Fleet Defender V2.0
F15 Strike Eagle III

Bei bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 0911/305030. Haben Sie Fragen zu einem Spiel? Dann wenden Sie sich an unsere Spiele-Hotline: 0911/6427762

NBA Live ´95



Die totale verrückte Rallye

M1 Tank Platoon Pentium Update
Red Storm Rising
Renegade V1.1 (BETA)
Rules of Engagement V1.07
Sim City 2000 Boot Disk Maker
Sim City 2000 for Windows Update
Stone Prophet V1.1
Virtual Pool Demo Update

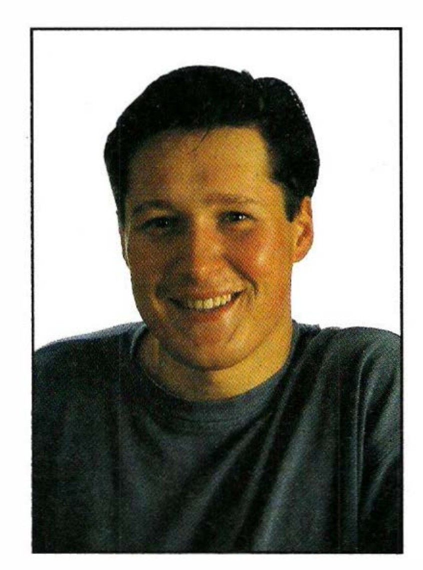
Shareware

Break Machine
Cargo Bay
Chrystal Hunter
Escapade
Morphello
Rodge Rock
Skullitare
Super Speed

Specials

Sim City 2000

08/95
PC Games CD-ROM



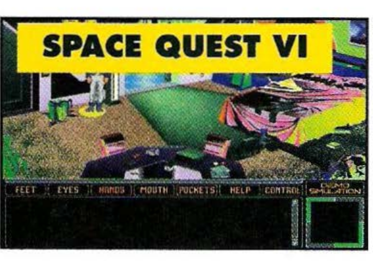
WHAT'S UP?

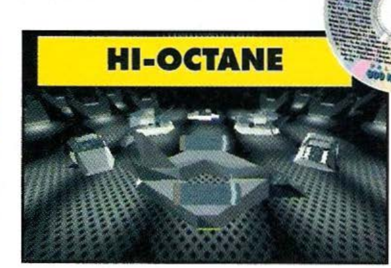
Aufschwung Soft

Auch wenn Sie persönlich vielleicht kein Freund von langen Messeberichten sind, hat der Report von der Electronic Entertainment Expo - im Fachjargon kurz E3 genannt - in der letzten Ausgabe gezeigt, daß dieser Sommer trotz kühler Temperaturen ziemlich heiß werden wird. So viele Spiele, wie jetzt zur Veröffentlichung anstehen, gab es noch nie. Zurückführen läßt sich dies zu einem großen Teil auf Firmen, die man noch vor zwei Jahren kaum mit Computerspielen in Verbindung gebracht hätte. Von Bertelsmann bis Warner: die Medienriesen haben Blut gerochen - und, was entscheidend ist, sie bringen jede Menge Geld mit. Genug Geld zumindest, um begabten, aber noch unbekannten Programmierern so viel zu zahlen, daß kleinere Firmen dabei nicht mehr mithallen können. Ein Gigant wie Time Warner kann sich dabei sogar leisten, die ersten Geschäftsjahre eine Software-Abteilung mitzuschleppen, die nur Verluste einfährt. Das wiederum birgt eine nicht zu unterschätzende Gefahr für den Markt mit sich. Wenn einige Firmen es sich leisten können, unwirtschaftlich zu arbeiten, kleinere Konkurrenten aber sprichwörtlich jede Mark umdrehen müssen, droht der Wettbewerb aus dem Gleichgewicht zu kommen. Wenn die Rechnung der „Großen" also aufgeht, steht uns dann in ein paar Jahren ein Oligopol einiger weniger Softwareriesen ins Haus, die auf den Markt schütten können, was Sie wollen? Ich merke es selbst, lieber Leser, daß ich jetzt vielleicht zu weit abschweife. Eines kann ich Ihnen aber in jedem Fall versichern: solange es Zeitschriften wie die PC Games gibt, haben Sie solch ein Szenario nicht zu befürchten. Unbeeindruckt vom vielen Geld, das hinter der einen oder anderen Produktion steht, werden wir für Sie weiterhin die Spreu vom Weizen trennen. Viel Spaß mit der neuen Ausgabe der PC Games und beim Durchstöbern unserer Cover-CD-ROM.

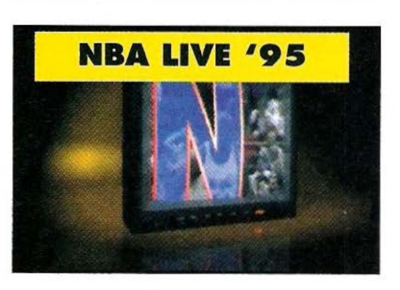
Thomas Borovskis
Leitender Redakteur

Die Highlights auf CD-ROM

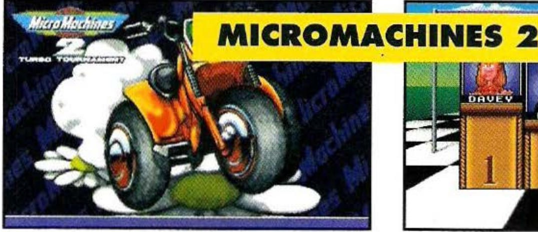








Die Highlights auf Diskette







Die PC Games Cover-CD-ROM

Die Highlights

Space Quest VI



Nach mehreren Jahren Wartezeit ist er endlich wieder da: Weltraumkadett Roger Wilco ist bereit zu neuen Schandtaten. Zum feierlichen Anlaß "Space Quest VI" spendierte Sierra uns eine spielbare Demoversion des Weltraumabenteuers. Das witzige Demo läuft auf 486ern mit 4 MB RAM und SVGA-Karte.

Aufschwung Ost CD-ROM



Obwohl die Wirtschaftssimulation Aufschwung Ost inzwischen schon in die Jahre kommt, hat sie nichts an Attraktivität eingebüßt. Im Gegenteil sogar - das Wiedervereinigungs-Spiel von Sunflowers ist zweifellos ein sehr wichtiges Spiel, das beim Abbau der berühmten "Mauer in den Köpfen" hilft. Für die spezielle CD-ROM-Version wurden jetzt zeitgeschichtliche Fotos und Dokumente aufgearbeitet und in das Spiel eingefügt. Ein gelungenes Spiel mit politischem Hintergrund. Als Hardwarebasis sollten Ihnen ein 386er, 4 MB RAM und eine VGA- oder SVGA-Karte zur Verfügung stehen.

Hi-Octane



Wer das phantastische, aber dennoch recht unbekannte Rennspiel "Death Track" bereits geliebt hat, bekommt mit Hi-Octane die inoffizielle Fortsetzung ins CD-Laufwerk. Hi-Octane ist eine gelungene Mischung aus Autorennen und Action-Elementen, die sich des schnellen 3D-Interfaces von Magic Carpet bedient. Um die spielbare Demo richtig zu genießen, sollten Sie einen Pentium mit mindestens 4 MB RAM zu Hause haben.

MicroMachines 2



Anders als Hi-Octane richtet sich MicroMachines 2 vorwiegend an Leute, die gut gemachte Unterhaltung für zwischendurch mögen. Das Rennspiel, bei dem Sie mit Miniatur-Autos gegen bis zu drei Mitspieler antreten können, ist eine rundum gelungene Fortsetzung des ersten Teils. Überzeugen Sie sich selbst davon!

NBA Live ´95



Das laut Oliver Menne "beste Sportspiel aller Zeiten" bringt gelungene SVGA-Grafik mit noch nie dagewesener Spielbarkeit zusammen. Ab einem 486er mit 4 MB RAM können bis zu vier Spieler gleichzeitig an einem nervenaufreibenden Basketballturnier teilnehmen. Für die flüssige Darstellung der tollen SVGA-Grafik sollte allerdings schon ein Pentium in Ihrem PC stecken. Die spielbare Demo läßt Sie einige Minuten in den Hit hineinschnuppern.

Die total verrückte Rallye



Bis zu acht Spieler können an dieser ungewöhnlichen Brettspiel-Simulation teilnehmen (für die es übrigens NOCH keine Brettspiel-Vorlage gibt). Hier kann endlich einmal die ganze Familie an einem Computerspiel teilhaben. Wir meinen: eine tolle Idee von Blue Byte. Der Familien-PC sollte dabei mindestens eine 486er-CPU und 4 MB RAM enthalten.

Der Inhalt

UND SO GEHEN SIE VOR



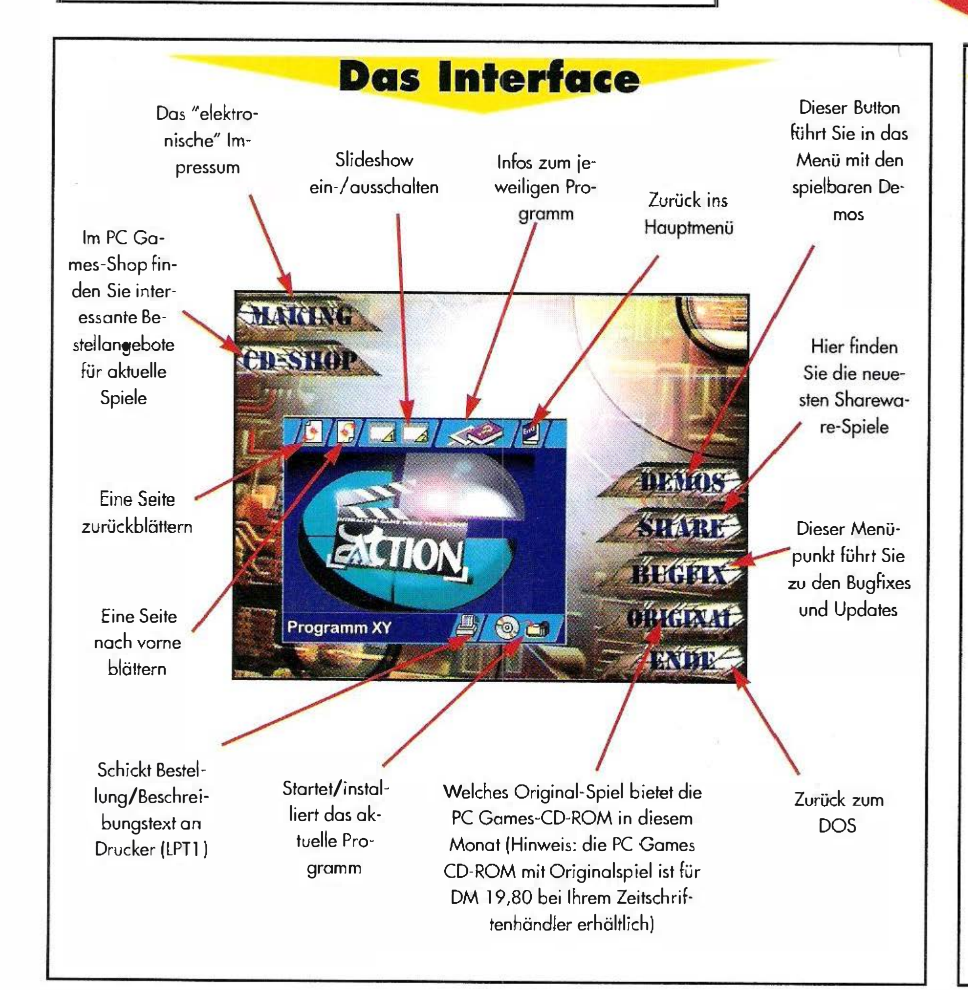
Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File "START.BAT" aufzurufen. Sollte das Menüprogramm nicht einwandfrei laufen, liegt dies wahrscheinlich an Ihrer Grafikkarte und deren VESA-Kompatibilität. Falls Ihre Grafikkarte über keinen fest eingebauten VESA-Treiber verfügt, starten Sie die Datei VESA_INS.BAT, die selbsttätig den Typ Ihrer Grafikkarte analysiert. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so starten Sie bitte die Datei HILFE.BAT im Hauptverzeichnis der CD-ROM und lesen die dort zu findenden Hinweise oder schlagen Sie in den Handbüchern zu Ihrem Computersystem nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch "von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

Wenn es trotzdem nicht geht...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit "exotischer" Hardware kommen. Sollte ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Menü-Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit dem Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jedes Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen ("Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Die neue Folie um die CD-ROM muß sehr sorgsam entfernt werden. Verwenden Sie einen spitzen Gegenstand, um die Folie vom Loch in der Mitte aus zu entfernen. Verletzen Sie dabei nicht die Unterseite, sonst ist die CD-ROM nicht mehr lesbar. Passen Sie außerdem auf, daß die CD-ROM nicht zerbricht!

Das Interface



PC Games Coverdisk

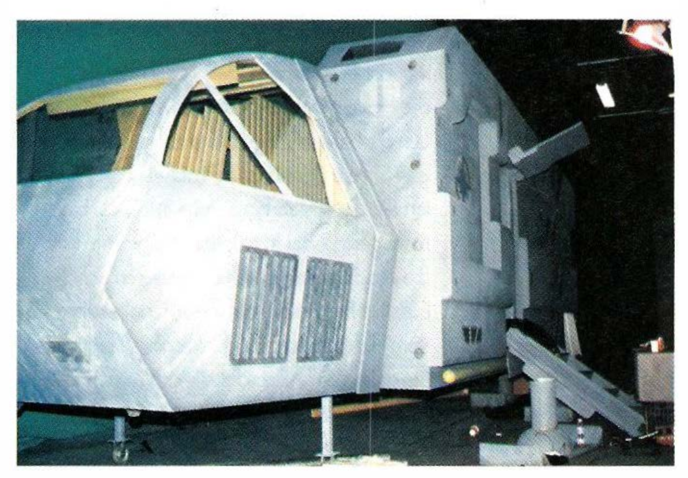
Auf der PC Games-Coverdisk finden Sie diesmal ein Demo von MicroMachines 2. Um die beiden Programme zu installieren, legen Sie die Diskette in Ihr Laufwerk und starten Sie die ausführbare Datei INSTALL. Ein menügesteuertes Installationsprogramm führt Sie anschließend durch die weiteren Schritte. Falls ein Programm auf Ihrem Computersystem nicht einwandfrei funktioniert, versuchen Sie es von einer Bootdiskette aus mit der folgenden Systemkonfiguration zu starten.

Datei AUTOEXEC.BAT:
PATH=C:\DOS
PROMPT PG
Datei CONFIG.SYS:
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
BUFFERS=30
FILES=30

Andere Systemtreiber (Maus, CD-ROM, etc.) fügen Sie bitte so ein, wie es Ihr Systemhandbuch verlangt.

INHALT

RUBRIKEN



Licht aus, Spot an: Unser rasender USA-Reporter Markus Krichel berichtet exklusiv von den aufwendigen Dreharbeiten zu Wing Commander 4. Mit Stars wie Mark Hamill oder Tom Wilson produziert Chris Roberts derzeit die Fortsetzung zum einzig wahren „Interactive Movie", der von der Redaktion mit der höchsten Wertung prämiert wurde.

PREVIEWS

REVIEWS

Wie nicht anders zu vermuten, hat Origin wieder einmal keine Kosten und Mühen gescheut, um den Hunderttausenden von Fans erneut Hollywood-Flair für´s Wohnzimmer zu bieten. Werfen Sie mit uns einen Blick hinter die Kulissen. Wir zeigen in unserem siebenseitigen Special unter anderem, welche technischen Tricks eingesetzt wurden. Auch die bange Frage „Wie geht es mit den Miezekatzen aus Kilrah weiter?" wird geklärt werden.

PD & SHAREWARE

SPECIAL

MULTIMEDIA

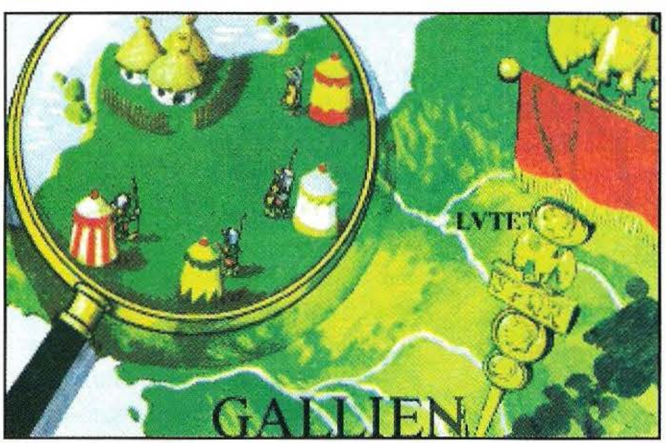
COMPETITION



42 Heilig's Blechle: Unser Spiel des Monats kommt erneut aus dem Hause Bullfrog. Um die hauseigene Magic Carpet-Engine wurde das rasante Action-Rennspiel Hi-Octane gestrickt, das im Netzwerk zur Höchstform aufläuft.



100 Wozu das Haushaltsgeld in der Spielhalle verjuxen, wenn es für den heimischen PC atemberaubende Beat'em Ups vom Kaliber eines FX Fighters gibt? Wir haben die sehenswerte Prügelei unter die Lupe genommen.



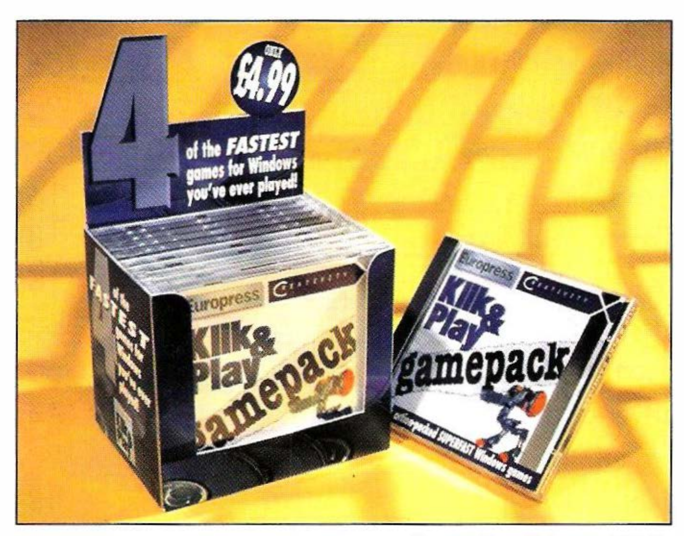
140 Auch in diesem Monat heißt es wieder: „PC Games hilft, wo sonst keiner mehr helfen kann". In unserem großen Marktbericht picken wir für alle kleinen und großen Lernwilligen die Rosinen aus dem Edutainment-Kuchen.

UP TO DATE

Klik&Play Gamepack

Fünf ausgefeilte Spiele

Ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis verspricht das Gamepak von Europress. Diese CD-ROM enthält neben vier ausgefeilten Windowsspielen, die mit Klik&Play erstellt wurden, auch eine selbstlaufende und „spielbare" Demoversion des Spieldesigners. „Dieses Paket ist eine exzellente Einführung für Klik&Play-Einsteiger und eine lohnenswerte Anschaffung für Klik&Play-Anwender", meinte Europress-Geschäftsführer Michael Meakin.



Das Klik&Play Gamepack bietet vier ausgewählte Spiele und eine ausführliche Einleitung. Der Preis wird voraussichtlich bei 10 Mark liegen!

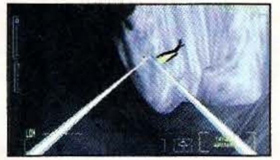
Die Spiele-Hotlines in Deutschland

Hersteller	Telefon	Uhrzeit
Attic	0 74 31/5 43 23	Montag bis Freitag, 8:00 bis18:00 Uhr
Blue Byte	02 08/4 50 88 88	Montag bis Freitag, 14:30 bis 17:30 Uhr
Bomico	0 61 07/80 81 82	Montag bis Freitag, 15:00 bis 18:00 Uhr
Electronic Arts	0 52 41/2 60 24	Mo, Mi, Fr, 14:00 bis 17:00 Uhr
Ikarion	02 41/91 19 71	Mo, Fr, 14:00 bis 17:00 Uhr
Max Design	00 43/3 68 72 41 47	Montag bis Freitag, 15:00 bis 18:00 Uhr
Neo	00 43/16 07 40 80	Montag bis Freitag, 15:00 bis 18:00 Uhr
Sierra	06103/994040	Montag bis Freitag, 12:00 bis 17:00 Uhr
Softgold	0 21 31/96 51 11	Mo, Mi, Fr, 16:00 bis 18:00 Uhr
Virgin	0 40/39 11 13	Montag bis Donnerstag, 14:00 bis 18:00 Uhr

CHECKPOINT USA

by Markus Krichel

+++ **Cyberia 2 von Virgin.** Das Entwicklerhaus Xatrix Entertainment hat ein exklusives, weltweites Distributionsabkommen mit Virgin Entertainment für seine drei nächsten Titel abgeschlossen. Xatrix erster Titel, Cyberia, wurde von Interplay Productions vertrieben. Das Sequel - Cyberia 2 - ist einer der drei Titel, die zukünftig über Virgin vertrieben werden. Cyberia begeisterte vor allem durch seine modellierten 3D-Grafiken. Der geplante Nachfolger wird voraussichtlich nicht mehr in diesem Jahr erscheinen. +++ **Mehr Descent im Anflug.** Descent-Fans dürfen sich auf eine Fortsetzung des erfolgreichen 3D-Shooters freuen. Parallax Software, die für Descent zuständigen Entwickler, haben sich mit Interplay Productions über ein exklusives Vertriebsabkommen einigen können. Interplay hält damit auch die Rechte für die Descent Game Engine und darf damit insgesamt sechs neue Descent-Produkte entwickeln. An Descent 2 wird nach Angaben von Produzent Rusty Buchert bereits gearbeitet. Außerdem entwickelt man zur Zeit die interaktiven Filme Netrunner (vormals Cyberhood), Star Trek Academy mit William Shatner und die CD-ROM-Version von Waterworld - allerdings ohne US-Superstar Kevin Kostner. Casper - The friendly Ghost wird vorerst nur in Konsolen spuken; eine PC-Version schließt man allerdings nicht aus. +++ **Beavis and Butthead.** Die dämlichsten Teenager Amerikas sollen nach ihren erfolgreichen Gastspielen auf Konsolensystemen nun auch den PC unsicher machen. Viacom New Media plant die Veröffentli-





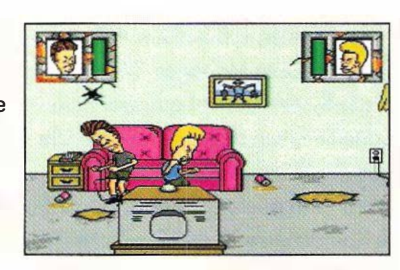
Double Dragon

Konsolen-Hit als Film

Obwohl Double Dragon überwiegend den Konsolenspielern ein Begriff sein wird, ist die Umsetzung als Kinofilm wohl auch für den PC-Besitzer interessant. „Die 5. Dimension" ist der Untertitel des Films, in dem sich die verwaisten Brüder Jimmy und Billy Lee durch das New Los Angeles des Jahres 2007 schlagen müssen. Am 6. Juli ist der bundesweite Start geplant.







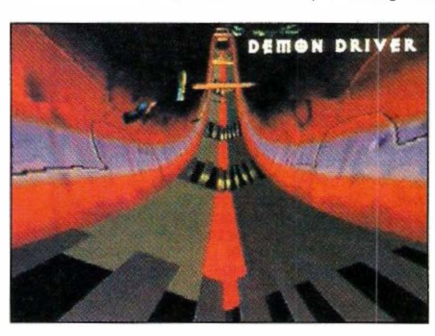
chung eines CD-ROM-Adventures, basierend auf der MTV-Cartoonserie. Die Originalstimmen stammen von dem Schöpfer der Serie, Mike Judge (der einzige Mensch, der wirklich wie Butthead lachen kann, egal wie sehr es alle versuchen!). Das Spiel wird nach einer Idee von Sam Johnson und Chris Marcil - Autoren der Beavis and Butthead Ensucklopedia - entwickelt. Alle Animationen kommen direkt von MTV Animations. Der geistreiche Plot: B & B versuchen wieder einmal, in die Gang ihres Idols Todd aufgenommen zu werden. Ebenfalls von Viacom New Media kommt das CD-Adventure Congo, das auf dem gleichnamigen Michael Crichton-Bestseller/Kinohit Congo basiert. +++ **Friede sei mit Euch.** Der galaktische Imperium-Simulator Pax Imperia II von Blizzard und Changeling Software steht kurz vor der Fertigstellung. Nach Angaben der Hersteller wird Pax Imperia II „Spiele wie Ma-



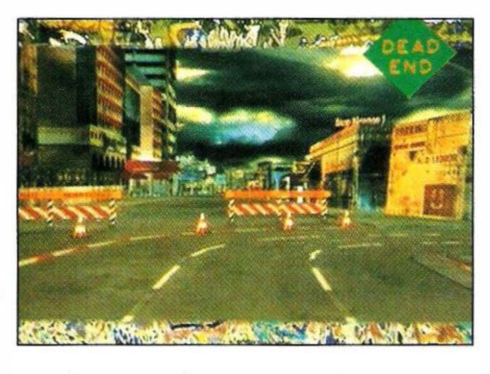
CD-ROM-Spiele von Philips

Philips macht mobil

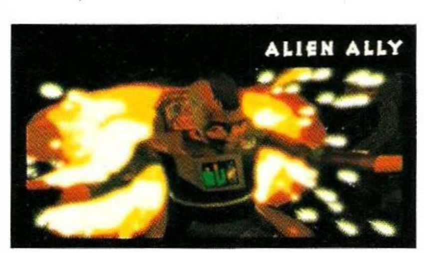
Philips konnte in den vergangenen Wochen zahlreiche Firmen für sich gewinnen. So entwickelt beispielsweise Cryo für den holländischen Konzern ein „fotorealistisches" Rennspiel, in dem der Fahrer andere verrückte Bruchpiloten geschickt ausbremsen muß. In den Karossen sitzen übrigens echte Schauspieler, die mit Hilfe des Blue-Screen-Verfahrens gefilmt wurden und manchmal als Zwischensequenz eingeblendet werden.



Alien Ally wird von Argonaut Software programmiert, die mit FX Fighter bereits ihren ersten Hit für Philips ablieferten. Das Spielprinzip erinnert stark an Creature Shock, und auch die Entwickler geben zu, daß es sich eigentlich um den direkten Nachfolger handelt. In fünf Leveln müssen insgesamt 170 Räume durchforstet werden.
Ein Rennspiel wird wiederum von Haiku produziert. In einem Science Fiction-Szenario müssen Sie auf futuristischen Vob-Racern um die Meisterschaft kämpfen. Demon Driver verfügt über nettes Texture Mapping, was verblüffend realistische Bewegungen zur Folge hat.

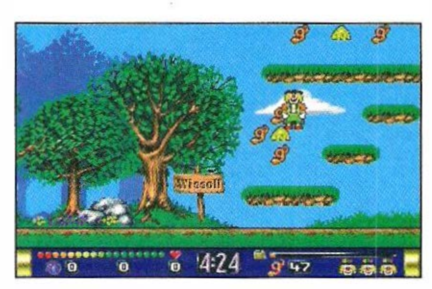


The Dame Was Loaded ist eine interaktive Detektiv-Story im Stile der amerikanischen Gangster-Filme der 40er Jahre. In der Rolle eines Privatdetektivs entscheiden Sie selbst, welche Beweise Sie aufgreifen und welche Spur Sie weiterverfolgen. Lineares Gameplay soll es in diesem Spiel nicht geben...



Wissoll Circus Trophy

Werbung für Süßigkeiten



Das Bochumer Art Department hat im Auftrag von Süßwarengigant Wissoll nun zum ersten Mal ein Jump & Run, das sich selbst vor kommerziellen Vertretern dieses Genres nicht verstecken muß, produziert. Sie übernehmen die Rolle eines Clowns, der sich durch diverse Levels arbeitet und dabei Leckereien aus dem Hause Wissoll vertilgt. Das äußerst kurzweilige Spiel ist frei kopierbar und kann gegen eine Schutzgebühr von DM 5,- direkt bei Wissoll bestellt werden. Die Adresse: Wissoll, Wissollstr. 5-43, 45478 Mülheim.



ster of Orion in den Schatten stellen und über Netzwerk von 16 Spielern gleichzeitig gespielt werden können". Die Originalversion wurde ursprünglich nur für den Macintosh entwickelt. Mit der PC-Version hofft man, das imperiale Fieber auch unter PC-Usern zum Ausbruch zu bringen. +++ **HiTech-Spielzeug.** Obwohl es nach wie vor unmöglich ist, via Minicomputer Explosionen auszulösen oder die Welt vor dem sicheren Untergang zu retten, kommen wir dieser Zukunftsvision Tag für Tag ein Stück näher. Uhrenhersteller Timex und Softwaregigant Microsoft machen mit der Timex Data Link Watch den Anfang.
Die Data Link Watch sieht auf den ersten Blick wie eine ganz gewöhnliche Digitaluhr aus. Bei genauerem Hinsehen offenbart sich der kleine Unterschied. Ein kaum sichtbares Empfangsmodul verwandelt das Zeiteisen in einen voll funktionsfähigen Personal Data Manager. Das komplette System besteht aus drei Komponenten, von denen zwei - die Uhr und die Windows-kompatible Software - mitgeliefert werden. Die dritte Komponente ist der Computer.





Die komplette Konfiguration erfolgt über die von Microsoft entwickelte Windows-kompatible Data Link Software. Diese Software ist eine simples Data Management Programm, in dem Telefonnummern, Termine, Jahrestage, zu Erledigendes, Erinnerungen und fünf verschiedene Weckrufe eingegeben werden können.
Aber wie gelangen diese Daten vom Computer in die Uhr? Hier kommt das bereits kurz angesprochene Empfangsmodul zum Tragen. Die Software wandelt die Daten in einen Leuchtbalkencode um, der vom Empfangsmodul in der Uhr gelesen und umgesetzt werden kann. Man gibt einfach die genaue Zeit und das Datum am Computer ein und sendet sie direkt zur Uhr. Hierzu hält man die Uhr in einem Abstand von ca. 20 cm an den Monitor, wo das Empfangsmodul dann den dort angezeigten Lichtcode liest und

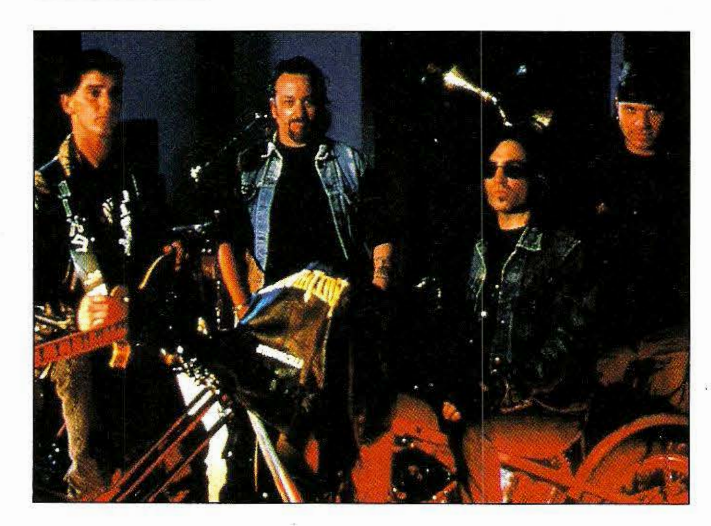
7th Level kooperiert...

7th Level, bekannt geworden durch Monty Python`s Complete Waste of Time und Take Your Best Shot, kooperiert mit Starmusiker Quincy Jones und Bestsellerautor Raymond E. Feist. Bei Q`s Jook Joint referiert Quincy Jones über die Entstehung der zahlreichen Musikrichtungen in den USA. Die Zusammenarbeit mit Feist soll hingegen eher Spiele hervorbringen: vor allem die Serie Betrayal at Krondor soll weiter ausgebaut werden. Die rund 12 Millionen Liebhaber seiner Bücher wird`s freuen!

Vollgas

Soundtrack

Einen Soundtrack zu Vollgas wird es leider nicht geben. Aber wer die rockige Musik auch im Auto oder bei sonstigen Aktivitäten hören möchte, kann ja einmal seinen lokalen CD-Händler fragen, ob er nicht die CDs der US-Gruppe GONE JACKALS besorgen kann. Das ist nämlich die Band, die hinter dem genialen Soundtrack steht!



die Daten in den internen Speicher der Data Link Watch überträgt. Das war`s! Kein Kabelsalat, keine Steckkarten, keine Probleme! So entfällt selbst die normalerweise etwas umständliche manuelle Zeiteinstellung. Das Speichermodul kann ca. 50 Telefonnummern und weitere 50 Termine oder Erinnerungen aufnehmen. Das futuristische Zeiteisen ist extrem bedienerfreundlich und sieht überraschend gut aus. Was kann man mehr verlangen? Da sowohl Timex als auch Microsoft deutsche Vertriebe haben, wird die Data Link Watch in einigen Wochen auch in Deutschland erhältlich sein.



Kommentare, Kritik und Fragen

zu Checkpoint USA können Sie entweder in CompuServe an die

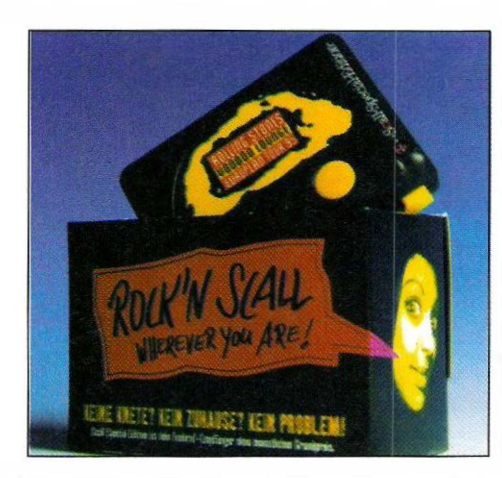
Adresse: 73233,742
(Internet 73233.742@compuserve.com)

oder mit einem Brief an die Redaktion, Stichwort Checkpoint USA, loswerden.

Telekom Scall

Stones on Tour

Anläßlich der aktuellen und vielleicht letzten (?) Europatour der Rolling Stones engagiert sich die Deutsche Telekom als offizieller Co-Sponsor. Bis zum 30. September soll laut DeTeMobil ein Scall-Pager im Voodoo-Design in streng limitierter Auflage erhältlich sein. Das handliche Gerät wanderte bislang fast 170.000 mal über den Ladentisch, bis zum Jahresende rechnet man mit über 300.000 Teilnehmern. Die Special Edition zur Stones-Tour läßt sich einfach bedienen: mit einem Knopf kann man auf eine Uhr, einen bis zu acht Nachrichten umfassenden Speicher und Ton- und Vibrationsalarm zurückgreifen.



Der Scoll-Poger im Voodoo-Look wird sicher sehr begehrt sein. Die streng limierte Auflage zeichnet sich durch tolles Design aus.

PC Games CD-ROM

Whale`s Voyage für DM 19,80

Ab dem 19. 7. ist die nächste PC Games CD-ROM erhältlich. Diesmal befindet sich neben zahlreichen, ausgewählten Demos die Vollversion von Whale`s Voyage auf der CD-ROM. Diese gelungene Mischung aus Rollenspiel, Wirtschaftssimulation und Adventure kann auch heute noch begeistern und für Wochen an den Bildschirm fesseln; schließlich muß ein riesiges Universum erkundet werden. Für DM 19,80 eine lohnenswerte Investition für Fans dieses Misch-Genres!



Microsoft Flight 5.1

Neue Version von MS-Flight

In der neuesten Version von MS-Flight wurde vor allem an der grafischen Umsetzung gefeilt. Wasserflächen haben jetzt Wellenstrukturen, und die Farbgebung von Naturlandschaften und Agrarflächen wechselt jetzt mit der Jahreszeit. Außerdem sind nun Wetterverhältnisse und Wolkendarstellungen veränderbar, und die CD-ROM-Version enthält satte 100 Flughäfen und Navigationssignale. Der Preis dieser neuen Version liegt bei 120 Mark.

2 Fast 4 You

Werbe-Rennspiel

Und noch ein Spiel von Art Department! Das Rennspiel 2 Fast 4 You ist der dritte Teil in der Reihe der sehr erfolgreichen und hoch angesehenen Bi-Fi-Spiele. Im Stile von Stone Racers oder Super Karts flitzen Sie in diesem Spiel über drei verschiedene Strecken: der Adventure Cup, der Fun Park und die Micro World stehen zur Auswahl. Dieses Werbespiel geht im Sommer „on tour", d. h. in Kinos und auf Dance-Partys werden Live Acts, ausführliche Präsentationen und Gewinnspiele stattfinden. Im großen Supercup-Finale im Oktober kann dann der schnellste Fahrer ein Wochende in Londons Cyber Space Center gewinnen. In Kürze werden wir Ihnen dieses technisch beeindruckende Spiel auch in PC Games vorstellen!

PCE CD-ROM

Super-Sounds mit Soundsations

Die aktuelle Multimedia CD-ROM unserer Schwesterzeitschrift PCE World of Entertainment erscheint am 26. Juli. Auf dieser CD-ROM finden Sie diesmal Hunderte von Soundeffekten, die Sie in Ihre eigenen Programme einbinden können. Auch Windows können Sie mit diesen Sounds gewaltig auffrischen - für DM 19, 80 eine gelungene Abwechslung!

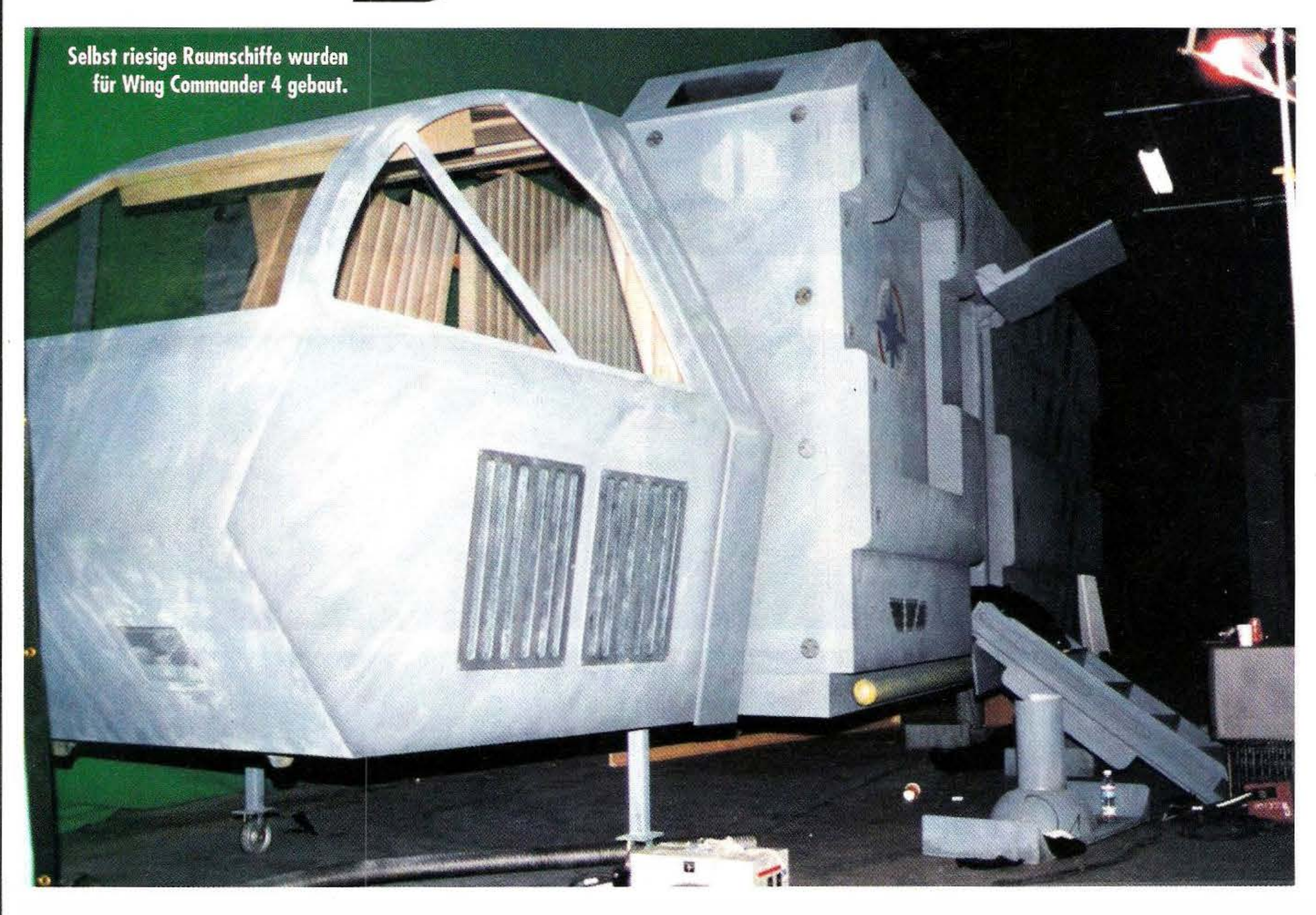


Notizen

Das vielversprechende **Virtual Reality-System I-Glasses** (PC GAMES xx/94) sollen spätestens im August auch in Deutschland erhältlich sein, die europaweite Distribution hat Escom übernommen. Der Preis wird in England um die 200 Pfund liegen, d. h. man kann auf einen Preis unter DM 600,- hoffen. +++ MicroProse arbeitet bereits an einer Fortsetzung zu **Star Trek: The Next Generation**; im nächsten Sommer sollen Picord, Rikard und Co. im neuen Gewand über den Monitor flimmern. Für Freizeit-Piraten bleibt aber ein Wermutstropfen: Pirates! Gold Multimedia wurde kurzfristig auf Eis gelegt und erscheint - wenn überhaupt - Anfang 1996. +++ **BMG Interactive** kümmert sich um den europaweiten Vertrieb von Multimedia-Produkten der Firma Novell. Als erstes Spiel wird **Hard Evidence: The Marilyn Monroe Files** auf den Markt kommen (PC GAMES 07/95). +++ **The Civil War** (PC GAMES 07/95) wurde kurzfristig in **Amerika 1861-1865** umgetauft und ist ab sofort als deutsche Version erhältlich. +++ Virgins Budgetreihe **White Label** kann riesigen Zuspruch verbuchen: über 150.000 mal haben sich die Spiele dieser Serie verkauft. Deshalb folgen jetzt Indycar Racing, Beneath a Steel Sky, Buzz Aldrin`s Race into Space und SimCity Enhanced für ca. DM 25,- auf CD-ROM. +++

Die Dreharbeiten zu Wing Commander 4

Wing Command



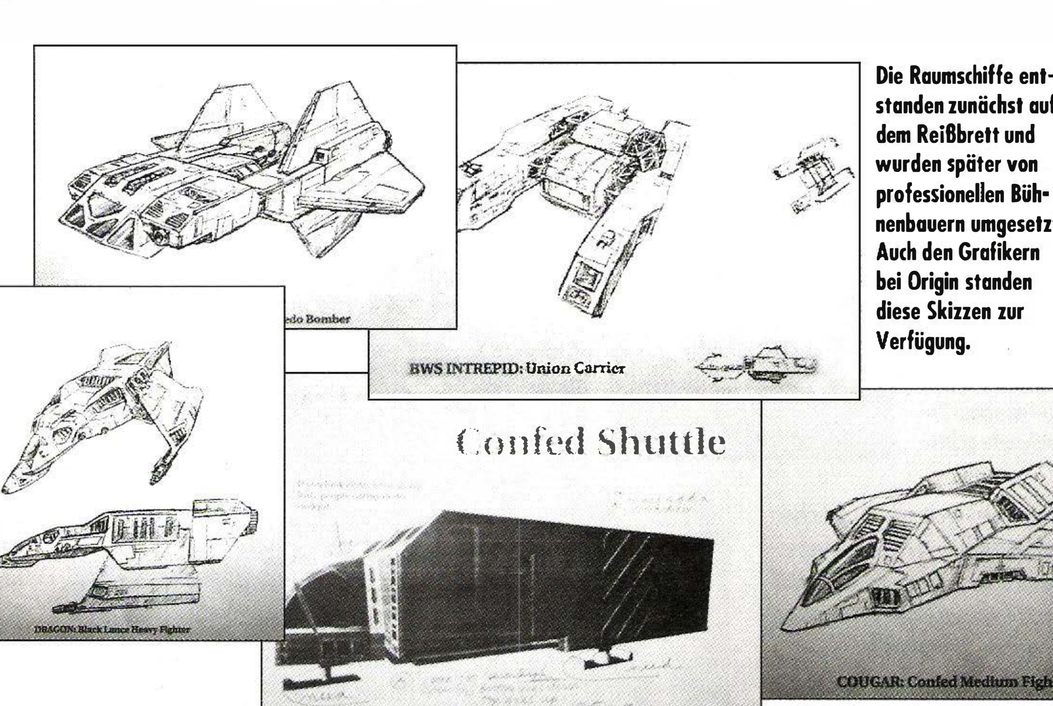
Selbst riesige Raumschiffe wurden für Wing Commander 4 gebaut.

Anfang Juni begannen die Dreharbeiten für Wing Commander 4: The Price of Freedom. Unser US-Korrespondent Markus „Papparazzi" Krichel wurde als erster Journalist ins RenMar Studio in Hollywood eingeladen. **von Markus Krichel**

Ein Jahr ist in der Computerbranche eine Ewigkeit. Technologien, die vor zwölf Monaten noch State of the Art waren, sind mittlerweile veraltet und durch neue ersetzt worden. Ein Budget von mehreren Millionen Dollar ist keine Seltenheit mehr, insbesondere wenn man bei der Festlegung desselben auf den ungeheuren Erfolg von Wing Commander 3 verweisen kann. So überzeugt ist man mittlerweile von dem kommerziellen Potential dieser Serie, daß selbst der seit langem diskutierte Wing Commander-Film endgültig Realität werden wird - mit Chris Roberts im Regiestuhl. Lesen Sie hierzu auch das Interview mit dem sympathischen Briten auf den folgenden Seiten.

Überhaupt nimmt der Name Chris Roberts in Hollywood immer mehr Bedeutung an. Interaktiver Film ist das neueste Schlagwort in Tinseltown. Wurde Wing Commander 3 vor nur einem Jahr von Insidern noch als „netter Versuch" abgetan, geben sich in den RenMar Studios dieser Tage die Produzenten, Talentsucher und Agenten die Klinke in die Hand. Die Atmosphäre am Drehort unterschied sich deutlich von der lockeren, ungezwungenen Stimmung, die bei den WC3-Dreharbeiten vorherrschte. Zwar versuchte das Team von Origin, die in Computerkreisen übliche gute Laune aufrechtzuerhalten. Doch dies kann manchmal schwierig werden, wenn bis 2 Uhr nachts gedreht wird, die Kulissen für die nächste Szene nicht rechtzeitig aufgebaut werden und zu allem Überfluß selbst das geplante Budget von sieben Millionen Dollar bereits in diesem frühen Stadium etwas zu knapp erscheint. Der Druck erhöht sich dann noch zusätzlich, wenn Hollywood-Legenden wie Robin Williams und James Garner im Studio nebenan ihre neuesten Filme (eine Neufassung der Travestie-Komödie La Cage aux Folles bzw. The Rockford Files) drehen und gelegentlich mal bei den Newcomern vorbeischauen. Computerspiele sind mittlerweile Big Business geworden, und die Konkurrenz schläft auch nicht. Chris Roberts trägt's mit Fassung, und man hat das Gefühl, daß

er Lift-off



Die Raumschiffe entstanden zunächst auf dem Reißbrett und wurden später von professionellen Bühnenbauern umgesetzt. Auch den Grafikern bei Origin standen diese Skizzen zur Verfügung.

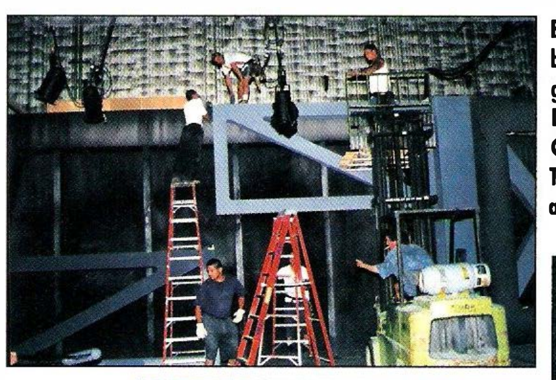
er sein Projekt souverän nach Hause bringen wird.

Die Story

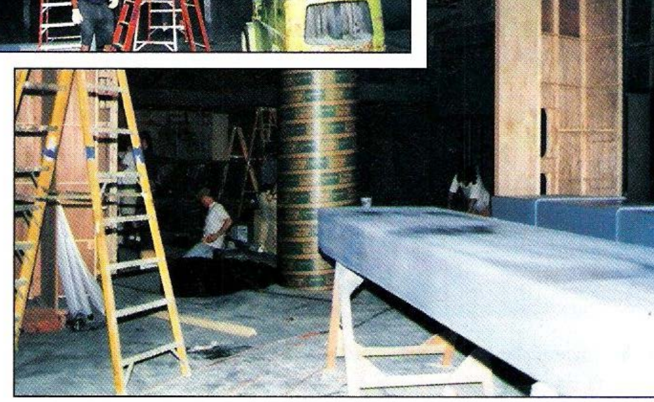
Origins Pressechef David Swofford, dessen Kooperationsbereitschaft bei der Planung dieses Specials beispielhaft war, wird still bei der Frage nach der Story. Nur allgemeine Dinge könne er preisgeben, spezifische Informationen müssen geheimgehalten werden. Aus meinen Gesprächen mit Chris Roberts, David Swofford und den Produzenten ging jedoch einiges Brauchbares hervor. Bevor ich jedoch zu spekulieren beginne, hier nun - ohne Gewähr - die bisher bekannte Handlung von Wing Commander 4: The Price of Freedom:

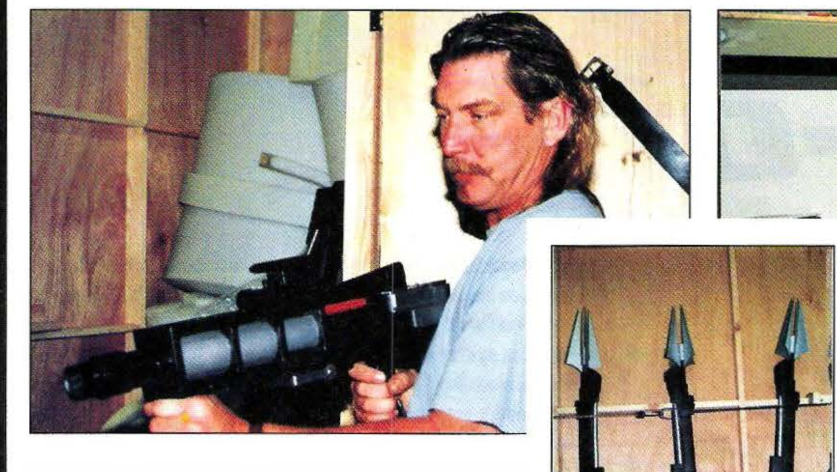
Nach dem Ende des terranisch-kilrathischen Krieges, der mit der Zerstörung von Kilra endete, zieht sich ein kriegsmüder Commander Blair (Mark Hamill) auf eine kleine Farm zurück, um den Rest seines Lebens in Frieden zu verbringen. Doch die terranische Regierung hat nach Jahren blutiger Kämpfe in Friedenszeiten keine glückliche Hand bei der Verwaltung des Reiches. Die Terraner und die Bewohner der Grenzwelten verlangen bessere Lebensbedingungen, medizinische Versorgung und eine funktionierende Gesellschaft. Bald schon finden vereinzelte Anschläge auf terranische Institutionen statt, zu denen sich eine neuformierte Rebellentruppe, die sich Blacklance nennt, bekennt. Die zunächst wenigen Anschläge häufen sich, und Blacklance weitet sich in den Augen der Regierung zu einer echten Gefahr aus. Doch selbst einige Terraner verstehen die Motive der Blacklance und ihren Ruf nach Unabhängigkeit für die Grenzwelten.

Admiral Tolwyn (Malcom MacDowell) sieht in Blair den geeigneten Anführer zur Vernichtung der Rebellen. Ein widerspenstiger Blair wird aus seinem Ruhestand zurück in den Dienst der Konföderation gezwungen. Doch auch Blair ist im Zweifel. Obwohl er als Soldat loyal sein muß, hat er Verständnis für die Situation der Rebellen. Irgend etwas stimmt nicht, und es kursieren sogar Gerüchte, daß einige seiner früheren Kampfgefährten sich den Rebellen angeschlossen haben. Die Konföderation besteht auf der totalen Vernichtung der Rebellen und der Fortsetzung der Militärregierung. Einige hochgestellte Persönlichkeiten scheinen sich an der Situation bereichern zu wollen. Blair ist in einem Gewissenskonflikt. Er erfährt, daß selbst sein ehemaliger Vorgesetzter, Colonel Eisen, übergelaufen ist. Noch scheint es ihm undenkbar, sich der aufkeimenden Revolution anzuschließen...



Beim Aufbau des Bühnenbilds wurden keine Kosten gescheut. Sieben Millionen Dollar verschluckt Wing Commander 4; der größte Teil geht dabei für Bühnenarbeiten drauf.





Bei den Dreharbeiten wurden echte Waffen verwendet, die aber optisch schon einmal für das Spiel modifiziert wurden. Deshalb durften auch nur Profis diese Ungetüme in die Hand nehmen! Im späteren Spielverlauf wird es Rebel Assault-ähnliche Bodenkämpfe geben!



Im Cockpit eines Shuttles der Konföderierten. Zum Zeitpunkt des Besuchs waren noch nicht alle Details, wie zum Beispiel Instrumente, fertiggestellt.

Ganz ohne Kilrathi wird es in Wing Commander 4 allerdings doch nicht gehen. Einige haben das Massaker von Kilra überlebt und nehmen die Revolution zum Anlaß, um den Kampf gegen die verhaßte Konföderation wieder aufzunehmen. Allerdings handelt es sich hierbei in der Tat um wenig mehr als ein kurzes Gastspiel. Wahrscheinlich war man bei Origin etwas besorgt, daß ein gänzlicher Verzicht auf die Katzenkrieger den Protest der Spieler nach sich ziehen würde, und hat daher die Begegnung mit den Kilrathi nachträglich als „Verkaufszahlen-Booster" integriert. Ein weiteres Anzeichen dafür, daß Hollywood-Methoden immer mehr um sich greifen. Aber was soll's - eine kurze Runde Katzenkillen zwischendurch bietet sicher einen angenehmen Zeitvertreib.

Die Stars

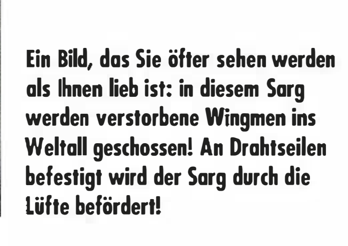
Es ist Chris Roberts tatsächlich gelungen, alle Stars aus dem dritten Teil auch für The Price of Freedom zu engagieren. Mark Hamill (Blair), Tom Wilson (Maniac), Jason Bernard (Eisen), Malcom MacDowell (Tolwyn) und John Rhys-Davies (Paladin) haben sich bereiterklärt, das Universum ein weiteres Mal zu retten. Starlet und Ex-Porno-Star Ginger Lynn Allen werden nicht mehr zu sehen sein. Die wenigen weiblichen Rollen wurden mit Neulingen besetzt - überhaupt wird man eine wesentlich action-orientiertere Story zu sehen bekommen. Romantische Verwicklungen haben da keinen - oder nur beschränkten - Platz.



Für die Schauspieler ist es natürlich eine große Erleichterung, daß sie nun in „echten" Sets agieren können.

Wing Commander in „echten" Raumschiffen

Es war von Anfang an Chris Roberts' Wunsch, Wing Commander 4 in echten Kulissen zu drehen. Ein mehr als ehrgeiziges Unterfangen, wenn man bedenkt, daß das neue Mutterschiff - die Intrepid - so gigantisch ist, daß man es in drei verschiedenen Studiohallen aufbauen mußte. Über 30 Experten arbeiten fast rund um die Uhr an dem Rumpf und den Innenräumen des riesigen Raumschiffs. Flight Decks, Pilotenquartiere, Brie-



Ein Bild, das Sie öfter sehen werden als Ihnen lieb ist: in diesem Sarg werden verstorbene Wingmen ins Weltall geschossen! An Drahtseilen befestigt wird der Sarg durch die Lüfte befördert!

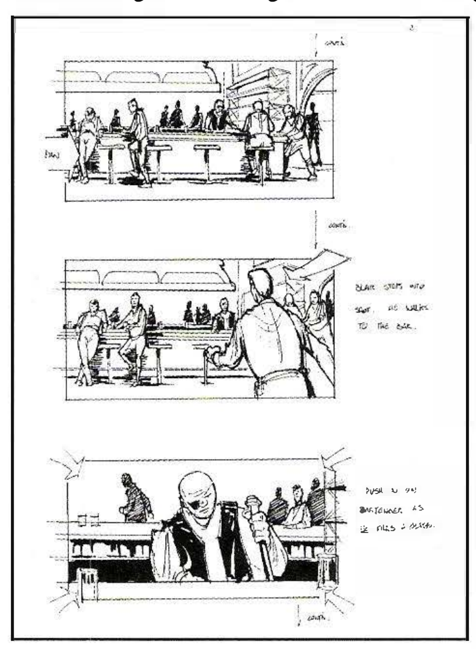
fing Room und Landeflächen, selbst Raumschiffe und Transporter werden zunächst aus Holz zusammengezimmert und dann mit einer speziellen Farbe besprüht, um den futuristisch-metallenen Effekt zu erzielen. Das Endresultat ist ein Raumkreuzer, der selbst Darth Vaders Imperial Cruiser in Star Wars in nichts nachsteht.

Scharfschützen

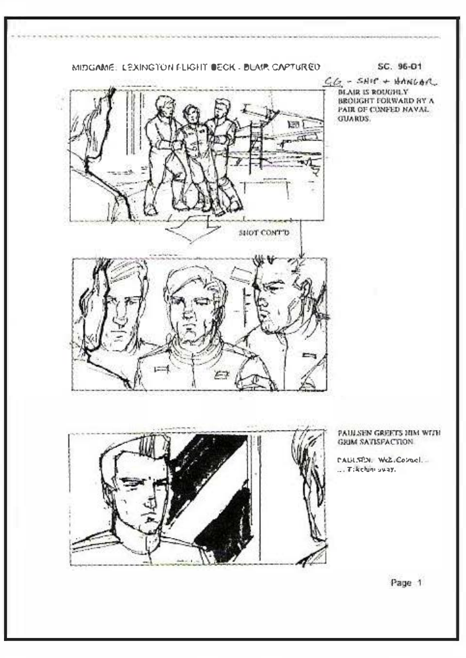
Ebenfalls bemerkenswert ist das Handwaffenarsenal, das bei den Bodenmissionen zum Einsatz kommt. Die terranischen Truppen sowie die Rebellen sind bis an die Zähne mit Handfeuerwaffen, Repetiergewehren und Bazookas bewaffnet. Auch hier wurden weder Kosten noch Mühen gespart. Die Waffen sind „scharf", d. h. sie können tatsächlich abgefeuert werden. Die Munition besteht aus kleinen - und sicher nicht harmlosen - Explosionskörpern, die in den Lauf geschoben und durch ein Batteriesignal gefeuert werden. Hierdurch ergeben sich zwei Effekte: erstens sprühen beim Abschuß Funken aus dem Lauf und zweitens explodiert die Munition beim Aufprall. Um Verletzungen zu vermeiden, dürfen sie nur von ausgebildeten Scharfschützen geschossen werden. In einer solchen Actionsequenz pfeifen die Kugeln - sogenannte Sparks - nur wenige Zentimeter über die Köpfe der Schauspieler hinweg. Heute - am Tag meines Besuchs - geht es glücklicherweise etwas friedlicher zu - man dreht eine Beerdigungsszene. Alle auf der Intrepid stationierten Piloten versammeln sich auf dem Flight Deck, um von ihrem Kameraden Winston Chang, Callsign Vagabond, Abschied zu nehmen. Commander Blair hält eine emotionale Lobrede auf den gefallenen Kameraden. Alle Anwesenden salutieren, während der Sarg dem Weltraum übergeben wird. Der Sarg hängt an Metallseilen, wird hochgehievt und mittels einer Seilwinde weggeschoben. Nach der Bearbeitung der Szene scheint der Sarg schwerelos ins All zu schweben. Diese Szene werden wir sicher öfter zu sehen bekommen als uns lieb ist - nämlich immer dann, wenn wir einen Wingman verlieren.

Storyboard

Vor jeder Szene muß ein mehr oder weniger aufwendiges Storyboard entwickelt werden, damit der Dreh möglichst reibungslos von der Hand geht.



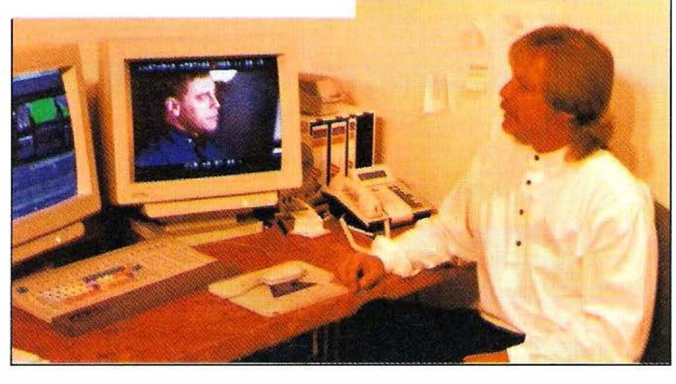
Sie sehen die Bar. Christopher Blair kommt hinein und geht schnellen Schrittes zum Tresen. Die Kamera zoomt auf den Barkeeper, während dieser einen Drink zusammenmixt.



Eine Szene mitten aus dem Spiel: Christopher Blair wird an Bord der Lexington gebracht. Großaufnahme. Paulsen begrüßt ihn mit tiefster Zufriedenheit und sagt: „Guten Tag Colonel, ..., Schafft ihn weg!"



Richtig beleuchtet, wirkt das Shuttle gar nicht mehr wie ein billiger Koloß aus Pappmaché und Aluminium. In den nächsten Wochen werden hier noch weitere Raumschiffe entstehen.



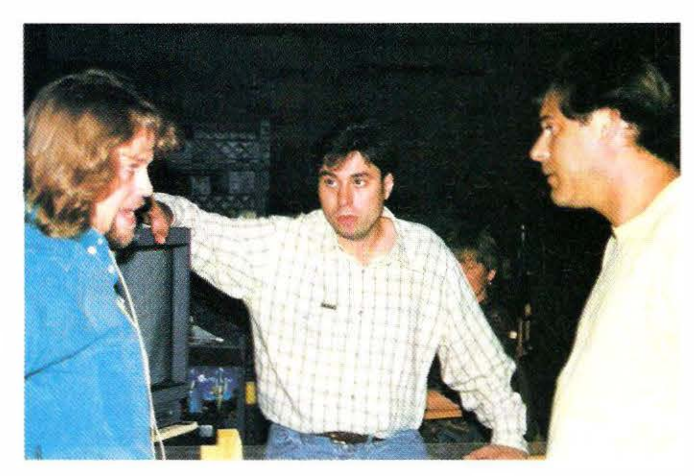
Ein Blick auf die neue Videoengine: während der Dreharbeiten ist auch der Programmierer anwesend, der später die Filmsequenzen in ein computertaugliches Format umwandelt. Man sieht deutlich, daß der Bildausschnitt noch ein wenig größer geworden ist!

Es ist wohl ein Zeichen der Zeit, daß ich mich bei Reportagen wie dieser mehr und mehr auf die filmischen Aspekte beziehen muß und das eigentliche Spiel in den Hintergrund gedrängt wird. Während andere Firmen jedoch zu glauben scheinen, daß ein guter Videoteil mit bekannten Schauspielern bereits den Erfolg des Spiels garantiert, ist und war bei Origin immer schon eine Kombination beider Elemente ausschlaggebend. Der Grund für die sträfliche Vernachlässigung des Spielaspekts in diesem Artikel ist ein anderer: Die Grafiken für das Spiels werden zur gleichen Zeit wie der Film fertiggestellt, und Origins Programmierteam in Austin, Texas, arbeitet zur Zeit auf Hochtouren an den neuen Missionen. Programmierer sind halt wesentlich vorsichtiger und geben Informationen in der Regel erst nach der Fertigstellung preis.

Ein Telefonanruf in Austin ergab folgendes: Ein neues digitales Kamerasystem soll die Kämpfe im Weltraum ebenso realistisch erscheinen lassen wie die Videoszenen. Photorealistische Texturen der neuen Schiffe werden für einen nahtlosen Übergang vom Film zum Spiel sorgen. Erstmals sind auch Bodenmissionen geplant, bei denen man seine Aufgaben auf einem Planeten oder im Inneren eines feindlichen Raumschiffs erfüllen muß. Interaktivität im und außerhalb des Cockpits wurde erhöht und ermöglicht dem Spieler eine bessere Kontrolle der Missionen. Voll digitalisierter Sound rundet das Bild ab, und es ist mittlerweile wohl unnötig geworden zu erwähnen, daß alle Grafiken im SVGA-Modus dargestellt werden. Rechenpower satt ist wieder gefragt - glückliche Besitzer von Pentiums mit mindestens 16 MB RAM werden ihre Freude haben.

The End? Absolutely not!

Die bloße Erwähnung eines neuen Wing Commander-Titels versetzt die Gamer der Welt in Aufregung und Verzückung. Dem werden wir in unserer zukünftigen Berichterstattung Rechnung tragen - wir planen einige Überraschungen. Nächsten Monat gibt es einen Bericht, der eigens von einem der Wing Commander-Stars exklusiv für die PC Games verfaßt wurde. Auch die Produzenten wurden kurzfristig zu PC Games-Korrespondenten ernannt.



Chris Roberts im Gespräch mit seinen Mitarbeitern. Kommunikation ist bei Dreharbeiten äußerst wichtig, sonst geht vieles schief.

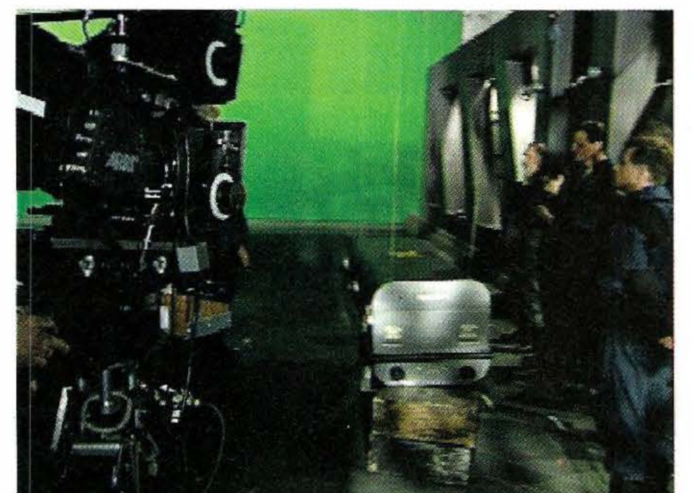
Den absoluten Hammer werden Sie jedoch auf unserer nächsten Cover-CD finden. Ein exklusiver Blick hinter die Kulissen von Wing Commander 4, die allerersten Live-Interviews mit den Stars und dem Regisseur, ungeschnittene Originalfilmszenen, Maniac außer Kontrolle, die ersten Bilder von der Intrepid und vieles mehr...



Der am Drehort anwesende Bildingenieur, bastelte auf die Schnelle eine Szene, die die zu erwartende Bildqualität präsentiert. Hier sehen Sie eine Sequenz mit Malcolm MacDowell im Vollbildmodus.



Dieser Plastikkopf aus der Requisite läßt auf spektakuläre Actionszenen à la Arnold Schwarzeneggers Total Recall schließen.







Eine der wichtigsten Szenen im Spiel. Die Beerdigung mußte insgesamt zehnmal gedreht werden, bis sie den Ansprüchen von Chris Roberts gerecht wurde. Besonders der an Drahtseilen befestigte Sarg läßt auf professionelle Arbeit schließen.

Interview mit Chris Roberts

Überflieger

Als Game-Designer ein Superstar, als zukünftiger Filmregisseur von Hollywood heiß umworben. Chris Roberts im Interview mit Markus Krichel.

PC Games: Chris, gehen wir einmal ein Jahr zurück. Hattest Du damals geglaubt, daß Wing Commander 3 so ein Riesenerfolg wird?

Chris Roberts: Geglaubt und natürlich gehofft. Als dann die ersten Zahlen eintrudelten, wußte ich mit Sicherheit, daß wir alle Rekorde brechen würden. Ein gutes Gefühl und eine Zusicherung, daß Wing Commander weitergeführt wird.

PCG: Nun stehst Du natürlich unter dem Druck, einen weiteren, sogar größeren Hit zu produzieren. Irgendwelche Bedenken...

Chris Roberts: Electronic Arts und Origin haben das ihre getan und mit einem guten Budget dafür gesorgt, daß wir einen vierten Teil produzieren können, der alle Vorgänger übertreffen wird. Wir haben eine tolle Crew, großartige Schauspieler, die Talente der Origin-Programmierer - die Zeichen stehen gut.

PCG: Ein hoher Anteil dieses Budgets geht für die echten Setbauten drauf. Raumschiffe, Shuttles, Hintergründe - fast alles ist dieses Mal real und nicht computergeneriert. Warum?

Chris Roberts: Echte Sets vermitteln einen wesentlich besseren Eindruck, wie die fertige Szene aussehen wird. Die Schauspieler stehen nicht mehr vor einer grünen Wand und müssen raten, was sich um sie herum abspielt. Setbauten können geplant werden, d. h. wir wissen, wann die Dinger fertig sind. Nur so sind wir dazu in der Lage, Wing 4 noch in diesem Jahr zu veröffentlichen. Außerdem sehen die Filmszenen viel realistischer - und damit besser aus!

PCG: Planst Du nun, den Rest Deines Lebens mit Wing Commander-Games zu verbringen?

Chris Roberts: Nein. Mein nächster Titel wird ein Adventure namens Silverheart, das auf einer Story des bekannten Fantasy-Autoren Michael Moorcock basiert. Es wird auch ein interaktiver Film im Stil von Wing Commander werden.

PCG: Planst Du, eine neue Serie daraus zu machen oder nur ein Einzelspiel?

Chris Roberts: Wenn alles gutgeht, eine Serie. Michael Moorcock ist ein sehr talentierter Autor, mit dem ich gerne in der Zukunft arbeiten würde.

PCG: Vor ungefähr einem Jahr hast Du uns erzählt, Du wolltest gerne einen klassischen Mantel-und-Degen-Film drehen. Was ist daraus geworden?

Chris Roberts: Den will ich nach wie vor realisieren. Ich hoffe, daß sich Investoren finden werden. Aber obwohl ich dieses Projekt vorerst zurückstellen mußte, werde ich in Kürze meinen ersten richtigen Film drehen.

PCG: Aha! Das Gerücht, daß wir Dich bald an Hollywood verlieren werden, hält sich ohnehin hartnäckig in der Luft. Was ist dran?

Chris Roberts: Ich liebe Filme, und ich werde mit Sicherheit bald einen Film produzieren. Das heißt aber nicht, daß ich plötzlich kein Designer mehr sein will. Ganz im Gegenteil. Um das zu beweisen, verrate ich Dir den Titel meines ersten Films!

PCG: Und der lautet?

Chris Roberts: Wing Commander!

PCG: Du sagst uns also hiermit offiziell, daß Chris Roberts definitiv einen Wing Commander-Film machen wird?

Chris Roberts: Genau. Geplanter Veröffentlichungstermin ist Ende 1996. Und mehr sage ich dazu nicht!

PCG: Brauchst Du auch nicht. Das hat Zeit bis nächste Woche! Vielen Dank.

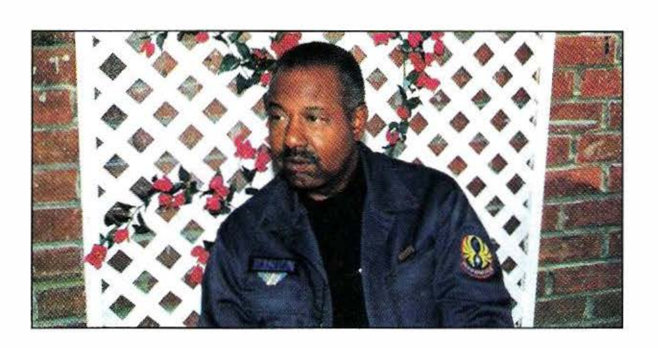
Chris Roberts: Gruß an alle deutschen Gamer und Wing Commander-Fans.



Interview mit Jason Bernard

Eisen is back!

Jason Bernard wird von Kritikern als einer der besten Charakterdarsteller bezeichnet. In der Rolle des rauhbeinigen Commander Eisen wird deutlich warum. Neben Hauptrollen in War Games, No Way Out und der TV-Serie Cagney and Lacey spielte er in 30 Berufsjahren in unzähligen Filmen mit, darunter der aktuelle Nummer 1 Hit While You Were Sleeping!



PC Games: Jason, Sie sind einer der meistbeschäftigten Schauspieler der Welt. Der Film „While You Were Sleeping" war wochenlang Nummer 1 in den Kinos. Warum haben Sie sich entschlossen, wieder in Wing Commander mitzuwirken?

Jason Bernard: Diese Form der Unterhaltung hat Zukunft. Der Gedanke, von Anfang an dabei sein zu dürfen, reizt mich als Schauspieler natürlich besonders. Neuen Erfahrungen und Herausforderungen stehe ich immer offen gegenüber. In Wing Commander 3 standen wir praktisch in einem leeren Raum und mußten unsere Phantasie gewaltig anstrengen. Das ist es, was ich unter Schauspielerei verstehe.

PCG: Nun ist das im vierten Teil nicht mehr der Fall, da mit echten Sets und Kulissen gearbeitet wird. Schmälert das die Herausforderung?

Jason Bernard: Es macht die Sache zugegebenermaßen

leichter. Aber wir haben nach wie vor die unterschiedlichen Handlungsabläufe, und trotz der Sets wird noch einiges an Blue-Screen-Arbeit geleistet.

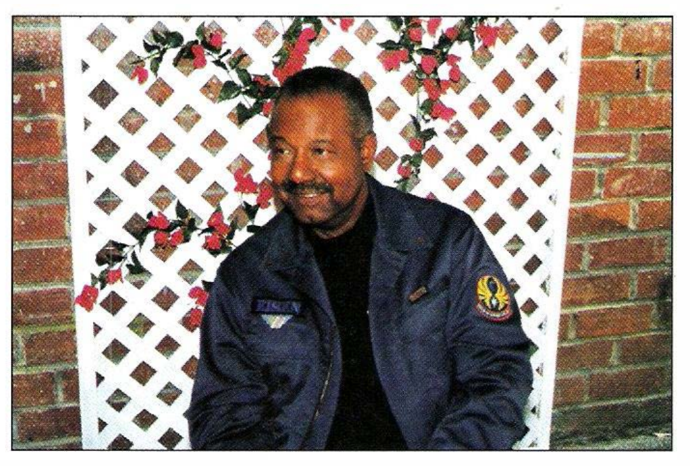
PCG: Mittlerweile sind Sie mit Ihrer Rolle sicher wesentlich besser vertraut als beim ersten Mal. Irgendwelche Überraschungen oder immer noch derselbe Eisen?

Jason Bernard: Im Prinzip derselbe Eisen, aber mit leichten Variationen. Die Rolle gibt diesmal auch etwas mehr her, was mir erlaubt, meinem Charakter mehr Tiefe zu geben.

PCG: Planen Sie weitere Auftritte in anderen Computerspielen?

Jason Bernard: Nur wenn sie so gut sind wie Wing Commander!

PCG: In Ihrer fast 30jährigen Karriere haben Sie hauptsächlich Nebenrollen gespielt, obwohl Kritiker Sie als einen der besten amerikanischen Schauspieler preisen. Wie kommt das?



Jason Bernard: Hauptrollen für Farbige sind in großen Produktionen dünn gesät. Meine meisten Hauptrollen spiele ich für das Fernsehen oder das Theater. Mein letzter Film war eine Hauptrolle in einer Produktion des amerikanischen Kabelsenders Lifetime. Auf diesen Film bin ich auch besonders stolz. Ich glaube, es ist mit das Beste, was ich gemacht habe.

PCG: Wie lautet der Titel, und um was geht es?

Jason Bernard: Der Titel lautet Sophie and the Moonhanger. Moonhanger ist ein Ausdruck für einen Schwarzen mit großen Träumen und Ambitionen, der von seinen Mitmenschen belächelt und nicht ernstgenommen wird. Der Film hat eine positive Message. Man kann im Leben vieles erreichen, wenn man hart genug daran arbeitet. Außerdem ist es seit langer Zeit meine erste romantische Rolle.

PCG: Und wenn der Ruf nach Eisen für Wing Commander 5 oder sogar für den Wing Commander-Film laut wird?

Jason Bernard: Dann folge ich!

William Shatner im Interview

Captain Kirk

Nachdem Captain Kirk in Star Trek: Generations endgültig den Löffel abgegeben hat, muß sich William Shatner seine Brötchen nun anderweitig verdienen. Nach diversen Auftritten in Interplays Star Trek-Spielen versucht er, auch seine erfolgreiche Buch- und TV-Serie Tekwar umzusetzen. Unser US-Korrespondent Markus Krichel sprach mit William Shatner in Los Angeles.



Hier sehen Sie einige Ausschnitte aus der TV-Serie Tekwar, die kürzlich auch ein deutscher Privatsender ausstrahlte.

PCG: Mister Shatner, mit Intracorp/Capstone haben Sie einen Software Publisher gefunden, der Ihre Tekwar-Serie als PC-Spiel veröffentlicht. Wie sieht Ihre Beteiligung an diesem Projekt aus?
William Shatner: Am Computer tauge ich natürlich nicht viel. Meine Stärken liegen im Unterhaltungsbereich - im Konflikt und dessen Lösung. Diese Erfahrungen will ich bei der Gestaltung des Spiels einbringen. Für die Umsetzung am Computer werde ich auch nicht gebraucht. Intracorp hat dafür einige der talentiertesten Leute in der Industrie. Ich verstehe mich als Produzent und Autor des Spiels.

PCG: Vergleichen Sie bitte für uns Film und interaktiven Film, basierend auf Ihren bisherigen Erfahrungen als Schauspieler, Drehbuchautor und Regisseur.
William Shatner: Ich habe den Einfluß der elektronischen Unterhaltung auf die Filmindustrie zu Beginn etwas unterschätzt. Erst jetzt dämmert mir eigentlich, wie wichtig diese Entwicklung für die Zukunft des Films ist. CD-ROM-Spiele profitieren von den Prinzipien des Films, und Filme profitieren von den unglaublich innovativen Entwicklungen im Spielebereich. Mit meinen gesammelten Erfahrungen kann ich bei der Konzeptgestaltung und der Story des Spiels sicher hilfreich zur Seite stehen. Dies ist kein Spiel, für das ich nur meinen Namen hergebe, ich arbeite voll als Produzent mit.

> **„Dies ist kein Spiel, für das ich nur meinen Namen hergebe, ich arbeite voll als Produzent mit."**
> William Shatner über seine Arbeit als Spieleproduzent.

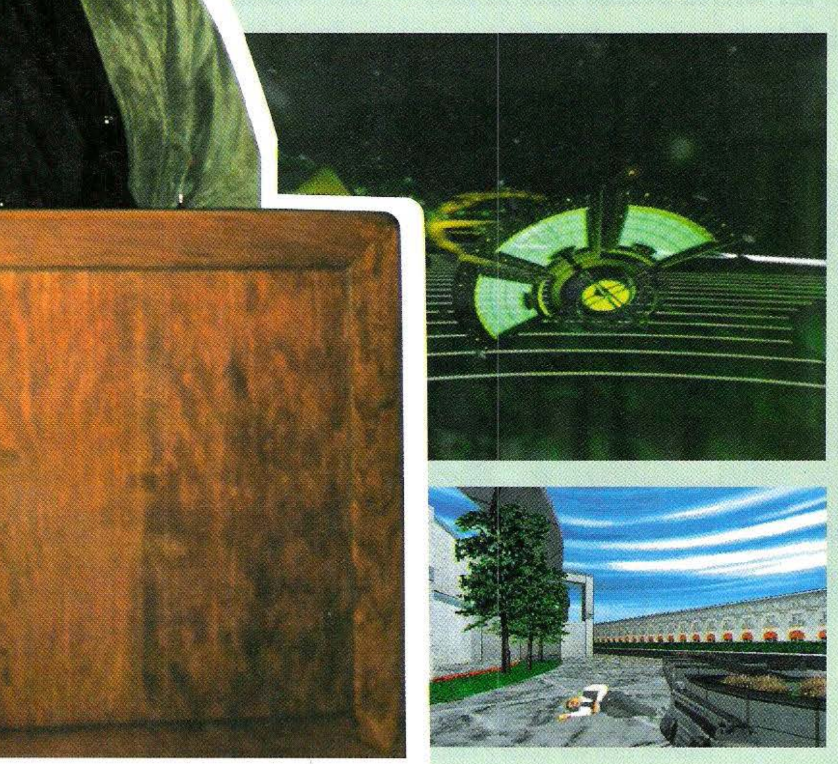
PCG: Werden Sie sich bei der Umsetzung von Tekwar an die Originalvorlage halten?
William Shatner: Absolut. Jeder, der die TV-Serie kennt, wird auf den ersten Blick erkennen können, daß auf dem Monitor gerade Tekwar läuft. Alle wesentlichen Charaktere aus der Serie werden auch im Spiel dabei sein, darunter Jack Cardigan und ich selber.

PCG: Mit dieser positiven Einstellung werden Sie dann wohl auch dem Medium PC-Unterhaltung in der Zukunft erhalten bleiben?
William Shatner: Mit Sicherheit. Ich habe zur Zeit mehrere Projekte in meinem Orbit, in denen ich versuchen werde, die beiden Medien zu kombinieren. Insbesondere der Bereich Edutainment reizt mich sehr. Außer Tekwar werde ich mit Intracorp/Capstone auch an Lernspielen arbeiten. Zu diesem Zweck werden wir sogar ein eigenes Label gründen.

PCG: Wissen Sie zu diesem Zeitpunkt bereits, welche Art von Edutainmentprodukt Sie gerne produzieren würden?
William Shatner: Dieses Projekt liegt mir sehr am Herzen. Ich möchte Kindern und jungen Menschen helfen, Entscheidungen zu treffen und ihnen erklären, daß Probleme auf mehr als eine Art gelöst werden können. Es wird kein Produkt werden, bei dem es um Mathematik oder Biologie oder andere lineare Dinge geht. Vielmehr wird es sich mit philosophischen Aspekten befassen.

PCG: Befürchten Sie nicht, daß zuviel Philosophie den Unterhaltungswert in den Hintergrund drängt?
William Shatner: Ganz im Gegenteil! Selbst der Bösewicht glaubt immer, im Recht zu sein. Sicher ist kriminelles Verhalten nicht moralisch vertretbar, aber der Versuch, selbst Außenseiter und gesellschaftlich Geächtete

macht Spiele



BIOGRAPHIE

1931 als Sohn eines Textilkaufmanns am 22. März geboren
1937 als Sechsjähriger Nebenrolle in einem Schülertheater
1952 bis 1954 kleine Rollen am Montréal Playhouse
1956 Theater: Christopher Marlowes Tamerlan
1961 Film: Das Urteil von Nürnberg
1962 Film: Weißer Terror
1965 TV-Serie: For the People
1966 TV-Serie: Raumschiff Enterprise
1975 TV-Serie: Barbory Coast
1978 TV-Serie: Benjamin Franklin
1978 TV-Serie: The Bastard
1978 TV-Serie: Little Women
1979 Film: Star Trek - Der Film
1982 TV-Serie: T. J. Hooker
1991 Roman: Die Tek-Verschwörung (Tekwar)
1991 Roman: Die Tek-Dealer (Tekllab)
1992 Roman: Das Tek-Kartell (Teklords)
1994 TV-Serie: Tekwar



zu verstehen, führt im Endeffekt zu einem besseren allgemeinen zwischenmenschlichen Verständnis. Auf einer solchen Basis läßt sich sicher ein sehr spannendes und unterhaltsames Produkt erstellen.

PCG: In der Spielebranche mangelt es zur Zeit an guten Stories. Glaubt der Schriftsteller William Shatner, dafür eine Lösung zu haben?

William Shatner: Ich glaube, daß ein gutes Theaterstück oder Buch nichts anderes als ein Spiel ist. Das Publikum versucht, das Ende zu erraten, bevor das Stück die Lösung preisgibt. Man versucht, die Handlungen der Schauspieler vorherzusagen, indem man deren Reaktionen beobachtet und ihre Gedanken zu erraten versucht. Das ist nichts anderes als ein Spiel, das das Publikum mit sich selbst spielt. Zumindest bringen meine Erfahrungen mich zu diesem Ergebnis.

PCG: Sie sind nicht der einzige bekannte Schauspieler, der sein Glück in diesem Medium versucht. Und bekannte Schauspieler kosten natürlich Geld und erhöhen das Risiko für den Entwickler. Glauben Sie, daß in der Zukunft bekannte Schauspieler nötig werden, um die Erfolgsaussichten eines Spiels zu erhöhen?

William Shatner: Keiner zwingt diese Firmen, bekannte Schauspieler zu engagieren. Die Antwort ist simpel: sind sie bereit, das Risiko einzugehen oder nicht? Wenn alles gutgeht, werden die Verkaufszahlen das Risiko rechtfertigen. Es ist sicher richtig, daß die Firmen nicht dazu in der Lage sind, Hollywoodgagen zu bezahlen. Ich erwarte das auch gar nicht. Ich trage sogar einen Teil dieses Risikos. Wenn das Spiel dann letztendlich erfolgreich ist, dann - und nur dann - profitiere ich auch entsprechend.

PCG: Werden Sie versuchen, auch Ihre Freunde und Kollegen, mit denen Sie in der Vergangenheit zusammengearbeitet haben, in Ihre zukünftigen Produkte zu integrieren?

William Shatner: Nichts liegt mir ferner. Dieses Projekt ist mein Sandkasten, in dem nur ich allein spiele. Nun mag Ihnen das vielleicht kindisch vorkommen, aber gerade dieses kindische Verhalten prägt meinen Stil. Meine Mitarbeiter bei Intracorp denken übrigens genauso.

> **„Dieses Projekt ist mein Sandkasten, in dem nur ich allein spiele!"**
> William Shatner über die Zusammenarbeit mit ehemaligen Kollegen.

PCG: Spielen Sie eigentlich selbst am Computer?

William Shatner: Diese Frage habe ich befürchtet. Ich verspreche Ihnen bereits jetzt, daß sich das bis zu unserem nächsten Interview ändert. Ich habe mir tatsächlich dieses Jahr einen Computer gekauft, und zwei Dinge passierten: Erstens brachte ich es nicht fertig, das verdammte Ding zum Laufen zu bringen. Als dann schließlich eine mitfühlende Seele versuchte, mir die Kiste zu erklären und eine Diskette in das Ding da steckte, stellte sich heraus, daß der Computer sowieso im Eimer war. So wie ich das verstand, weigerte sich der Computer, mit meiner Festplatte zu reden...oder so ähnlich. Verwenden Sie das nun bloß nicht gegen mich. Ich gelobe Besserung!

PCG: Ist Captain Kirk wirklich tot?

William Shatner: Darauf können Sie wetten!

Interview: Dave Tayler von id Software

Erdbeben

Ist es möglich, das erfolgreichste Computerspiel der letzten Dekade noch zu übertreffen? Dave Tayler von id Software glaubt, daß deren neuestes Produkt, Quake, seinen beiden Vorgängern um Längen voraus ist. Warum das so ist, versucht unser US-Korrespondent Markus Krichel im Interview mit Dave Tayler herauszufinden.

PC Games: Wie fühlt man sich denn so als der absolute Shooting Star unter den Software-Firmen?
Dave Tayler: Wir waren eigentlich vorher schon ziemlich von uns eingenommen. Der Erfolg war für uns eigentlich eine logische Konsequenz unserer Arbeit im 3D-Bereich. Wir halten nichts von cinematischen Kabinettstückchen; für uns zählt der Spielspaß. Die Gamer haben gesprochen und uns recht gegeben.

PCG: Wie sieht die Entwicklungsarbeit an Quake zur Zeit aus?
Dave Tayler: Als ich vor zwei Jahren zum ersten Mal xxxx in der Entwicklung sah, war ich absolut hin- und hergerissen. Seitdem hat sich id Software sehr vergrößert, und Quake hat heute genau denselben Effekt auf die neuen Mitarbeiter. Für die alten Haudegen in der Firma bedeutet Quake ein Wiederaufleben der damaligen Begeisterung und Moral.

PCG: Vergleiche bitte für uns xxxx und Quake bezüglich der Spielbarkeit, Grafiken, Geschwindigkeit usw.
Dave Tayler: xxxx war im Prinzip ein „2,5D-Programm“, d. h. es war eine 2D-Umgebung mit einer 3D-Ansicht. Quake hingegen benutzt komplettes 3D. Außerdem ist die Texture-Mapping-Engine so ausgelegt, daß sie mit den neuen Beschleunigerkarten funktioniert, aber auch im Normalmodus ziemlich fix ist. Die Netzwerk-Power stellt gegenüber xxxx den größten Fortschritt dar. Da zur Zeit noch daran gearbeitet wird, möchte ich hierzu allerdings noch nichts sagen, außer daß es nichts Vergleichbares gibt.

PCG: id gab bislang der weltweiten Fangemeinde die Gelegenheit, auch selbst kreativ zu werden, eigene Levels zu entwerfen, Monster zu schaffen. Habt Ihr dieselben Pläne mit Quake?
Dave Tayler: Nicht nur das, dieser Aspekt wurde sogar wesentlich erweitert. Dieses Mal kommt ein kostenloser C-Kompilierer, den wir DJGPP nennen, gleich mit dem Programm. Das funktioniert so: Auf der CD veröffentlichen wir neben dem Spiel auch eine Unmenge an Source Code. Das gibt dem User die Möglichkeit, mit dem Compiler das Spiel selbst umzuprogrammieren. Wir geben also dem Spieler die Chance, sich als Spieleprogrammierer zu betätigen.

PCG: Wird Quake ein DOS- oder Windows-Spiel?
Dave Tayler: Wir programmieren in Linux. Das gibt uns die Möglichkeit, bequem auf alle Plattformen umzusteigen. Eine DOS-Version ist sicher, eine Windows 95-Version wahrscheinlich. Windows 95 scheint sich mehr und mehr zur echten Game-Plattform zu entwickeln. Gut für uns!

PCG: Und welche schrecklichen Kreationen werdet Ihr diesmal auf die ahnungslosen Spieler hetzen?
Dave Tayler: Wie die im einzelnen aussehen werden, soll eine Überraschung bleiben. Daß sie allerdings viel besser aussehen werden, ist garantiert. Anstelle der skalierten Sprites benutzen wir in Quake echte 3D-Modelle.

PCG.: Bislang wurden Eure Spiele in Deutschland sofort von der BPS wegen Gewaltverherrlichung auf den Index gesetzt...
Dave Tayler: ...wofür wir uns herzlich bedanken. Eine bessere PR können wir uns gar nicht wünschen...

PCG: Beeinflussen Euch solche Indizierungen bei der Gestaltung des Spiels? Sagt Ihr Euch: „Beim nächsten Produkt müssen wir die Brutalität etwas herunterschrauben?“
Dave Tayler: Du machst wohl Scherze! Wo kommen wir denn da hin, wenn wir uns von Zensoren beeinflussen lassen? Ja, um Himmelswillen, was glauben diese Leute denn, wer sie sind, daß sie den Spielern Vorschriften machen?

PCG: Also erwartet Ihr, daß Quake auch auf dem Index landet?
Dave Tayler: Absolut! Unsere Verkaufszahlen in Deutschland könnten nicht besser sein. Wir werden auf solche Dinge bei der Gestaltung von Quake keine Rücksicht nehmen. Quake wird wahrscheinlich sogar noch ein paar Stufen härter werden.

PCG: Welches Veröffentlichungsdatum ist geplant?
Dave Tayler: Schwer zu sagen. Aber sicherlich noch in diesem Jahr.

PCG: Vielen Dank.

Schauspieler im Zeitalter der Computerspiele

House of Horror

Ab dieser Ausgabe lassen wir in PC GAMES Gastautoren aus allen Bereichen der Computerspielebranche zu Wort kommen. Und wer könnte sich besser als erster Autor eignen, als der Mann, der das Wort Gast berühmt gemacht hat: Robert Hirschboeck alias Henry Stauff in The 7th Guest und dem Nachfolger The 11th Hour.

„Willkommen, lieber Spieler. Treten Sie doch ein, machen Sie es sich gemütlich. Henry Stauff zu Ihren Diensten! Oh, wie ich mich freue, daß Sie wieder hier zu Gast sind. Ich habe Sie bereitssehnsüchtig erwartet...
Nun, wie darf ich helfen? Hegen Sie gar einen geheimen oder stillen Wunsch? Hat ein sehnsuchtsvoller Traum Sie in mein einsames Domizil geführt? Heraus damit - nur keine falsche Scham. Zweifeln Sie niemals an den Kräften dieses Hauses. Sein Bestreben ist es, Ihnen zu dienen. Was kann mein Haus für Sie tun - und was können Sie für mein Haus tun?“



An einem angenehmen Frühlingstag des Jahres 1992 klingelt mein Telefon. Mein Agent hat mir einen Termin zum Vorsprechen besorgt. „Nur ein Test", so meint er, „für das Guest-Projekt." Guest-Projekt?

Wie alles begann

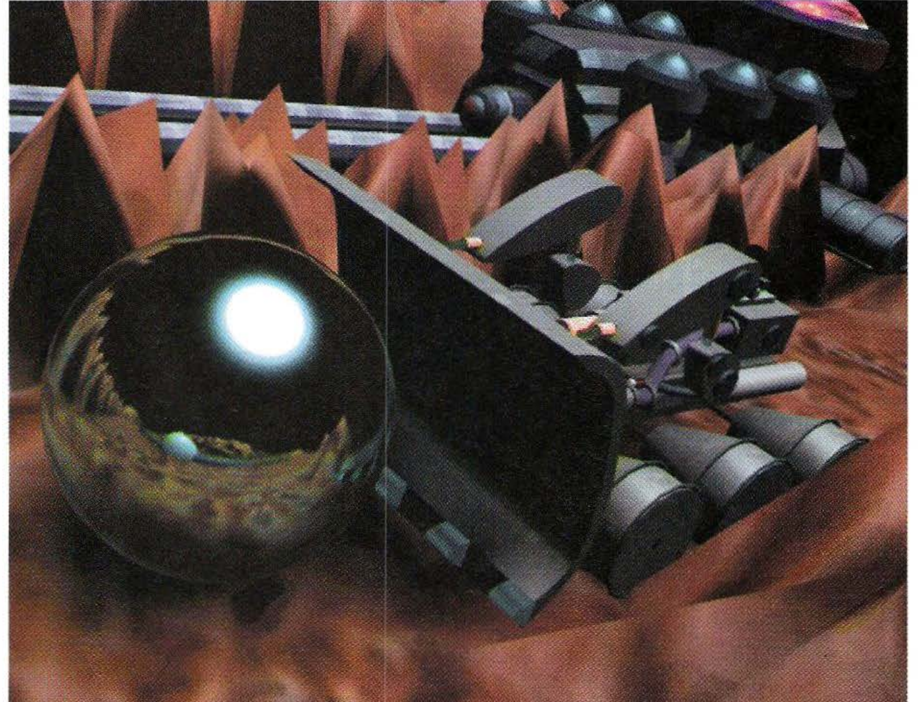
Wahrscheinlich ein Video-Reiseführer. Oder hat Hollywood endlich mein Talent entdeckt? Weit gefehlt! Wir reden hier von dem Städtchen Medford im Bundesstaat Oregon, in dem sich ganze 50.000 Einwohner satte 800 Meilen nördlich von Hollywood tummeln. Wahrscheinlich erwartet mich dort irgend ein aufgeblasener Regieassistent, der den ganzen Tag über Umweltschutz schwafelt. Ich will nicht nach Medford. Und was sind das überhaupt für Namen: Trilobyte, Virgin. Was für ein Film soll das denn werden? Auf der anderen Seite winkt jedoch das liebe Geld. Vielleicht könnte ich sogar genug verdienen, um meinen antiken Apple II Plus durch einen schmucken, hochmodernen 286er zu ersetzen. Das Drehbuch macht mich schließlich neugierig. Ich lerne meinen Text auf dem Weg nach Medford. Vor einem Badezimmerspiegel findet die letzte Probe vor dem Vorsprechen statt. Hoffnungslos! Was kann ich schon tun, was nicht schon 50 andere Schauspieler vor mir getan haben?

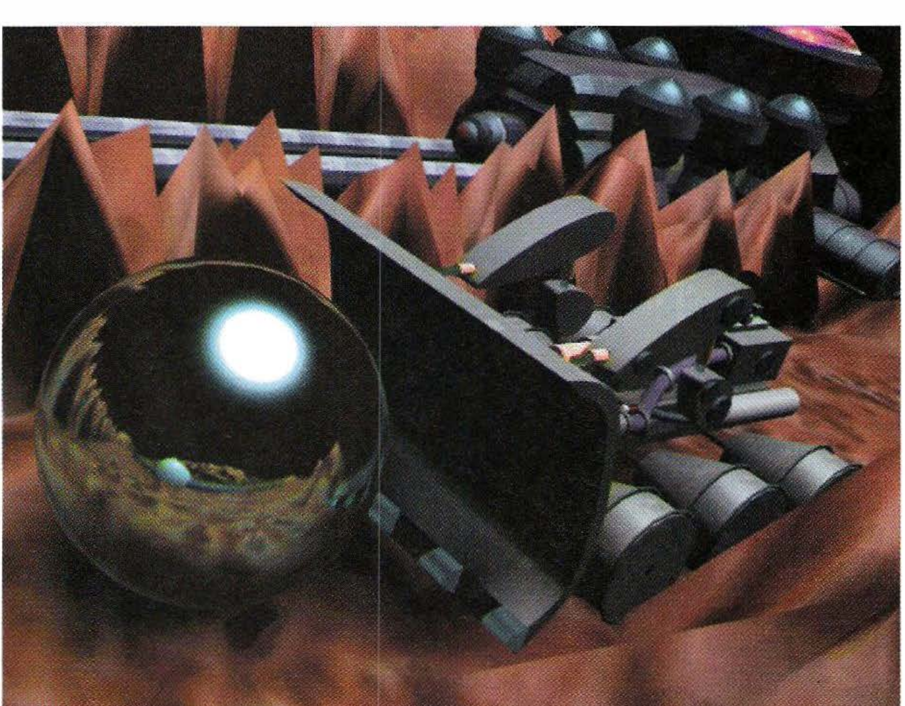
„Das Spiel wird dich berühmt machen!“, meint Chefgrafiker Robert Stein.

„Mister Hirschboeck! Bitte stellen Sie sich auf die Markierung!" Die Markierung ist ein Stück Klebeband auf dem Fußboden. „Sprechen Sie ihren Namen in die Kamera und lesen Sie die Rolle des Spielzeugmachers Henry Stauff." Hier kommt`s: Mein Eintritt in die Welt der virtuellen Realität.

Ich bin ein Schauspieler. Eine neue und daher unbekannte Größe in dieser Welt der grafischen Zauberer und Megabyte-Gurus. Meiner Beteiligung an diesem Projekt wird ein eher geringer Wert beigemessen, zumindest so lange, bis sie mich ihren Wünschen gemäß digitalisieren können. Rob Landeros und Graeme Devine von Trilobyte sind zwar nette Menschen, aber es steht in ihrer Macht, mich nach Belieben umzuprogrammieren, wenn ihnen gerade danach ist. Computergenerierte Schauspieler sind zwar mehr Arbeit, aber echte Schauspieler haben Egos und Agenten, wollen im Vorspann genannt werden, Gewinnbeteiligung, Gage, sogar Mitspracherecht. „Zur Hölle damit", höre ich die beiden denken, „wir machen einfach selber einen!" Meine Zweifel sind unbegründet. Und dieser Stauff gefällt mir. Robert Stein, der Grafiker, gibt mir meine letzte Motivation. „Dieses Spiel wird dich berühmt machen!", meint er hoffnungsvoll. Verflogen sind alle meine Bedenken - ich will diese Rolle. Ich spreche vor, lege alles rein, was ich zu bieten habe. Der Test ist zu Ende. Ich weiß es und die Trilobyte Leute wissen es: Ich bin Henry Stauff...

Und nun, lieber Spieler, was wollten Sie doch gleich? Zeitvertreib, Unterhaltung - oder sogar mehr als Ausgleich für die Zeit, die Sie am Computer verbringen? Etwas für`s Leben gar? Was höre ich? Sie wollen gewinnen? Aber sicher werden Sie gewinnen - letztendlich. Sie haben mich beim letzten Mal schließlich auch besiegt. Ein simpler Klick mit dem Zeigefinger, fast wie der Druck auf eine Türklingel, verschafft Ihnen Eintritt in mein Haus. Mit so viel mehr Räumen, mit so viel neuen Erfahrungen wird es noch schwerer werden, das Haus wieder zu verlassen. Unzählige Stunden, Tage, Wochen werden wir zusammen verbringen. Das ist der Handel mit dem Spielzeugmacher. Unterschreiben Sie hier auf der gestrichelten Linie - mit Ihrem Blut! Gezeichnet, Henry Stauff!





Neues von Sierra

Neue

Sierra läßt zum Weihnachtsfest wieder einmal die Puppen tanzen. Bei einem kurzen Besuch beim französischen Tochterunternehmen Coktel Vision in Paris konnten wir die anstehenden Titel schon einmal in Augenschein nehmen.

Sierra konzentrierte sich in der Vergangenheit überwiegend auf Abenteuerspiele mit charakterstarken Hauptdarstellern. Roger Wilco, Larry Laffer oder Prinzessin Rosella dürften jedem Adventure-Fan ein Begriff sein. An dieser Firmenphilosophie wird sich auch in der Zukunft nichts ändern, jedoch wird das Spektrum um einige Genres erweitert.

So entwickelt beispielsweise das Tochterunternehmen Dynamix eine Flippersimulation, die auf dem bekannten Strategiespiel Outpost basiert. Der Titel Sierra Ultra Pinball: Outpost Odyssey läßt auf eine mehrteilige Serie schließen, aber nicht auf das eigentlich revolutionäre Spielprinzip: bei Ultra Pinball wurden alle Objekte gerendert, so daß die Kugeln, Hindernisse und Rampen noch plastischer wirken. Fünf verschiedene Tische und zahlreiche Bonusspiele sollen für die nötige Abwechslung sorgen. Gespielt wird dieser Flipper entweder mit der Tastatur oder - und das ist ziemlich ungewöhnlich - mit einem Thrustmaster-Joystick!

Sierra Ultra Pinball sieht nach einem durchaus üblichen Flipper aus, verfügt allerdings über ständig wechselnde Kameraperspektiven.

Sondereinsatz

Auf der Adventureseite steht Al Lowe einmal mehr für eine neue Serie Pate. Torin`s Passage orientiert sich stark an King`s Quest 7, wirkt aber noch mehr wie ein Zeichentrickfilm. Aufgrund der einfachen Rätsel, des kinderleichten Benutzer-Interfaces und der märchenhaften Atmosphäre richtet sich Torin`s Passage eher an das jüngere Publikum. Die Story: als der 16jährige Torin eines Morgens von der Jagd nach Hause kommt, bemerkt er, daß seine Eltern von einer boshaften Hexe entführt worden sind. Er schwört, seine Eltern zu retten und macht sich auf den Weg, das Schloß der Hexe zu finden. Eine Menge amüsanter Gestalten, eine satte Portion Magie und die wunderschönen Animationen machen das Spiel für junge und junggebliebene Computerspieler interessant.

Ein ganzes Stück rasanter und rabiater geht es bei Police Quest SWAT zu. Hier handelt es sich aber nicht um den vierten Teil der bekannten Adventurereihe, sondern um ein simulationsähnliches Abenteuerspiel aus der Feder von Daryl F. Gates. Das amerikanische SWAT entspricht hierzulande der GSG-9 oder dem SEK, einem Einsatzkommando also, das sich auf die Festnahme von Terroristen und Kidnappern spezialisiert hat. Nur zur Hintergrundinformation: Daryl F. Gates hatte Mitte der 60er Jahre das erste SWAT-Team selbst aufgebaut!

Ein neues Verfahren des Video-Capturing gestattete es

Roboterschlacht

Gegen Jahresende wird Sierra noch zwei weitere MechWarrior-ähnliche Spiele auf den Markt bringen. Earthsiege 2 ist der Nachfolger zum überaus erfolgreichen ersten Teil; darüber hinaus wird es aber auch eine Fortsetzung von Battledrome geben, die jedoch sehr viel taktischer aussieht und eher dem Original-Brettspiel entspricht! Vor allem für Strategiespieler, die mit einem Modem ausgestattet sind, interessant!

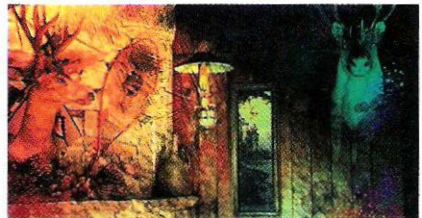
Marschroute

den Programmierern, „echte" SWAT-Officer in das Spiel einzubinden und so den Simulationsteil noch realistischer zu machen. Beim Training werden Sie beispielsweise in Taktiken eingeweiht, die lebenswichtig sind, sobald es zu kritischen Situationen kommt: Handzeichen müssen blitzschnell erkannt werden, um möglichst lautlos agieren zu können. Darüber hinaus lernt man den Umgang mit diversen Schuß- und Nahkampfwaffen, kann sich zum Scharfschützen ausbilden lassen und kann in einem Storymodus eifrig Punkte sammeln. Wie alle Sierra-Produkte erscheint auch Police Quest SWAT nur für Windows 3.1 bzw. Windows 95.

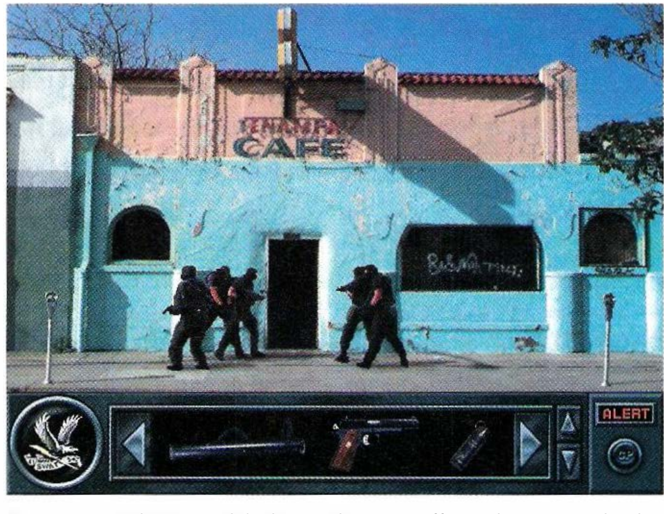
Klassische Adventures

Ein klassisches Adventure erwartet uns mit Gabriel Knight 2: The Beast Within. Chef-Entwicklerin Jane Jensen reiste anläßlich des zweiten Teils nach Deutschland, um historische Bauten zu fotografieren (PCG berichtete). Neben den digitalisierten Grafiken wird Gabriel Knight 2 jedoch auch über kurze Videos, die momentan in den hauseigenen Studios gedreht werden, mit menschlichen Darstellern verfügen. Die Story bringt den Schattenjäger Gabriel Knight dieses Mal nach München, wo allem Anschein nach Werwölfe ihr Unwesen treiben. Zusammen mit seiner Partnerin Grace Nakimura versucht er, die übernatürlichen Geschehnisse aufzuklären...

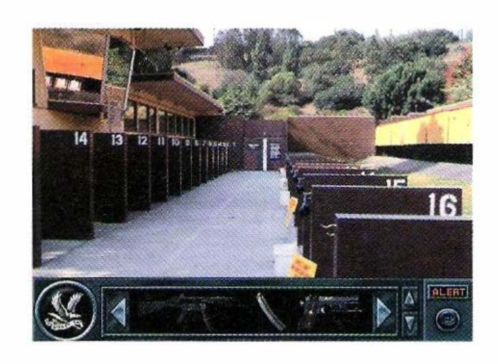
Als bestes Pferd im Stall geht Roger Wilco demnächst in sein sechstes Abenteuer. Im SVGA-Gewand und mit zahlreichen gerenderten 3D-Objekten ist The Spinal Frontier, so der Untertitel der neuen Episode, zumindest optisch am Puls der Zeit. In puncto Humor setzt man jedoch auf Altbewährtes: hemmungslos wird jede Art von Science Fiction, egal ob es sich nun um Film, Roman oder TV-Serie handelt, auf die Schippe genommen.
Roger Wilco hat einen neuen Job. Als Hausmeister muß er die Fenster einer schäbigen Raumstation putzen; dabei wird er eines Tages Zeuge eines unglaublichen Terrorangriffs. Die Bjorns (Star Trek: Borgs) dringen gewaltsam in die Station ein, verwandeln die Crew in Zitronen und weigern sich, diese künstliche Mutation wieder rückgängig zu machen.



Gabriel Knight wurde mit digitalisierten Grafiken deutlich aufgewertet. Auf die geplanten Videoszenen darf man gespannt sein!



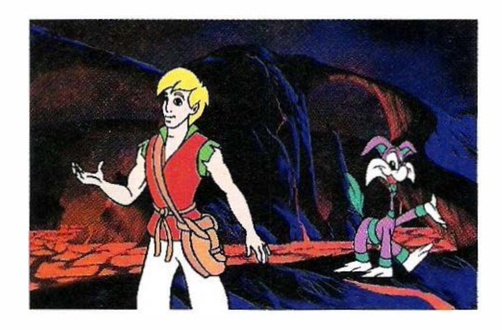
Am unteren Bildschirmrand finden Sie diverse Waffen und Gegenstände, die zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt werden müssen. Police Quest SWAT ist ein sehr untypisches Adventure!



Auf dem Schießstand können Sie Fähigkeiten verbessern, um schließlich zum Scharfschützen ernannt zu werden.

Nun ist es Rogers Aufgabe, seine Kollegen zu retten und die Bjorns zu vertreiben (dieser Abschnitt ist übrigens auch in der Demo-Version enthalten, die sich auf der CD-ROM befindet)...
Scott Murphy, neben Mark Crowe einer der Köpfe hinter Space Quest, meinte zum sechsten Teil: „Wir lernen beim Arbeiten, wir versuchen ständig, uns selbst zu übertrumpfen: zusätzliche Farben, bessere Auflösung, eine neueVersion des Entwicklungssystems..." Hinter Space Quest stecken mittlerweile 40 Mitarbeiter, die Grafiken zeichnen, Stories ausarbeiten und Soundeffekte integrieren. Ein echtes Mammutprojekt.

Oliver Menne ■



Torin`s Passage wird ein Spiel für die ganze Familie. Die phantastische Animation der einzelnen Charaktere sorgen für eine märchenhafte Atmosphäre.

Neues von Bullfrog: Magic Carpet 2 und Gene War

Night & Day

Die Bullfrog-Programmierer sind wirklich nicht zu beneiden: Nicht einmal ein Dreivierteljahr ist es her, daß die Jungs ihre revolutionäre Magic Carpet-3D-Engine präsentierten, die alles Dagewesene in den Schatten stellte. Nun lastet auf ihnen eine ungeheure Erwartungshaltung - können die Briten sich zum wiederholten Mal selbst übertreffen? Wir zeigen die ersten Bilder von Magic Carpet 2, das bereits für September 1995 angekündigt ist!

Die vorab gezeigten SVGA-Sequenzen lassen auf neue graphische Höhenflüge hoffen.

Da waren sich ausnahmsweise mal alle einig: Monatelang wurde das erfolgsverwöhnte Team um Peter Molyneux mit Auszeichnungen geradezu überschüttet - kein einziges Computerspiele-Magazin wagte es, dem extravaganten „Flugsimulator" eine niedrigere Wertung als 90 % zu verleihen. Gelobt wurde nicht nur die äußerst realistische Grafik (Wolken, Wellen, Licht- und Schatteneffekte usw.), sondern auch das innovative Konzept: Als Zauberlehrling schwebt man auf einem fliegenden Teppich über die Landschaft und bekämpft mit magischen Formeln (Feuerbälle, Erdbeben, Vulkane etc.) überdimensionale Lindwürmer und übelgesonnene Palastwachen. Diese Features wird man selbstverständlich auch im zweiten Teil wiederfinden. Ab dem kommenden Herbst dürfen Sie zusätzlich in den Untergrund abtauchen: Eine Reihe von unterirdischen Levels (mit Tunneln und Dungeons) und mehrere Nachteinsätze machen das Spiel noch mystischer und abwechslungsreicher.

In the air tonight

Freilich wird es neben zusätzlichen Widersachern (siehe Kasten) etliche neue Zaubersprüche geben, die je nach Erfahrungswert unterschiedlich großen Schaden anrichten. Auf diese Weise entstehen sage und schreibe 70 verschiedene Waffen - allein der Standard-Feuerball liegt in fünf verschiedenen Versionen vor. Insgesamt dürfen wir uns auf acht nigelnagelneue „Spells" freuen. Eines der Highlights: Ein Gravitations-Brunnen verschlingt die Feinde und verwandelt sie in ein Mana-Bällchen. Auch nicht übel sind der imposante Wirbelwind oder täuschend ähnli-

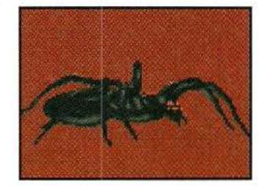
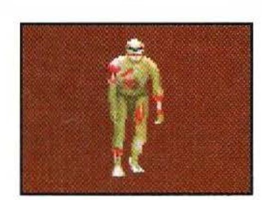
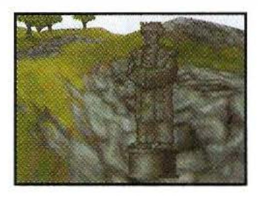
Monster-Mix

Mit 23 Ungeheuern (davon 13 Neuentwicklungen) ist man mehr als gut ausgelastet. Die Geschöpfe dürfen auch „programmiert" werden, d. h. man kann sie z. B. beauftragen, ein erobertes Gebiet vor Eindringlingen zu schützen oder einen Nebenbuhler anzugreifen. Generell wurde der kompletten Palette an Gegnern ein frischer Look mit enorm vielen Details verpaßt - das gilt auch für die bereits aus dem ersten Teil bekannten Charaktere. Hier die wichtigsten Attraktionen im Überblick:

Zombie
Menschenähnliche, „untote" Kreaturen, die erst auf kurze Distanz sichtbar werden und dem Spieler Mana entziehen. Dadurch besteht die Gefahr, daß man keine Zaubersprüche mehr anwenden kann.

Sentinel
Äußerst langsame Statuen mit eingebautem „Weitblick", die vollständig aus Felsgestein bestehen und den Spieler mit Feuerbällen attackieren. Aufgrund der hohen Lebensenergie ein starker Gegner.

Hydra
Dieses schwerverwundbare Individuum verfügt über mehrere Köpfe, die einzeln (!) zerstörtwerden müssen. Besonders knifflig: Die Häupter regenerieren sich nach einer bestimmten Zeit.




❶+❷ Noch mehr Atmosphäre dank unterschiedlicher Tageszeiten: Die in stimmungsvolles Dunkelblau getauchte Magic Carpet 2-Welt vermittelt ein völlig neues Spielgefühl.
❸ Alter 3D-Look mit neuer Grafik: Die SVGA-Objekte (achten Sie z. B. auf die Heißluftballone) wirken jetzt noch filigraner. Darüber hinaus wird den Fans auch eine etwas schnellere Grafik-Darstellung versprochen.
❹ Ab durch die Mitte: Wie in Descent fliegt man bei Magic Carpet 2 durch unterirdische Stollen.

che Mana-Kugeln-Attrappen, die bei Berührung explodieren. Derlei Hinterhältigkeiten werden vor allem im Multiplayer-Modus (bis zu acht Spieler im Netzwerk) für knisternde Spannung sorgen.
Als eine der wichtigsten Änderungen gelten die Missionsziele: Während es in Magic Carpet einzig und allein darum ging, genügend Kontrahenten abzumurksen, um an das begehrte Mana und somit in den nächsten Level zu gelangen, wird man in Magic Carpet 2 fest vorgegebene Aufgaben (Anfliegen von Waypoints, Verjagen oder Killen von Feinden) erfüllen müssen. Zu den obligatorischen Dreingaben gehören die spektakulären 3D-Studio-Sequenzen, eine packende Story sowie ein stimmungsvolles SVGA-Intro. Dies sind neben den sehr ausgefeilten Levels nur einige Gründe, warum das High-Tech-Spielzeug wie bisher ausschließlich den MHz-starken PCs mit CD-ROM-Laufwerk vorbehalten bleibt.

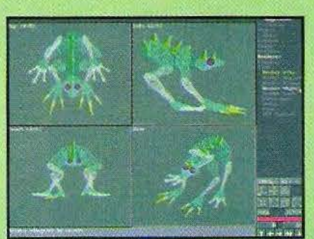
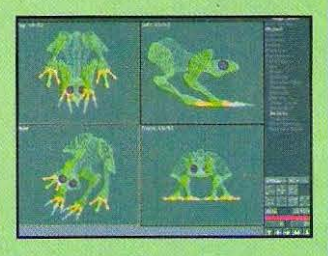
Thomas Borovskis ■

Gen-ial: Gene Wars




Neben der Syndicate-Fortsetzung wird Bullfrog demnächst Gene Wars veröffentlichen, das unter der Bezeichnung Biosphere bereits seit einigen Monaten durch die Spiele-Gazetten geistert. Gene Wars spielt in ferner Zukunft und erinnert mit seiner isometrischen 3D-Grafik an die VGA-Götterdämmerungen Populous 1 und 2, die den PC-Strategen Anfang der 90er Jahre widerfuhren. Die Handlung: Auf einem Planeten leben vier Völker in friedlicher Koexistenz, nachdem sie sämtliche Waffen vernichtet haben. Doch in ihrem Inneren hegen sie immer noch Resentiments gegen die anderen Rassen. Deshalb entwickeln sie in ihren Labors unbemerkt biologische Killer-Tierchen, die einfach aus bestehenden Gattungen „gemorpht" werden. Der Haken an der Sache: Die drei anderen Stämme entwickeln fröhlich eigene Abartigkeiten. Natürlich entspinnt sich aus diesem gefährlichen Hochrüsten ein mörderischer Wettlauf um die Vorherrschaft auf dem Planeten. Doch wer Bullfrog-Spiele kennt und schätzt, weiß, daß auch dieses Strategiespiel wieder mit viel Humor und audiovisuellen Höhepunkten (eigens komponierte Soundtracks, gerenderte SVGA-Animationen) ausgestattet wird. Gene Wars wird laut Bullfrog zeitgleich mit Magic Carpet 2 auf den Markt kommen.



Bei Bullfrog wird derzeit gerendert, was die CPUs hergeben: Die Drahtmodelle werden mit einer SVGA-Haut überzogen und wirken unglaublich plastisch.




Bevor sich die Grafiker an den Computer setzten, brachten sie ihre Vorstellungen per Bleistift-Skizze zu Papier. Bei diesem kugeligen Gebilde handelt es sich um eines der Genlabors.

Rise of the Robots 2: Resurrection

Heavy Metal

Things can only get better: Trotz bescheidener Wertungen in der Fachpresse ging der erste Teil der hochauflösenden Blechdosen-Keilerei weg wie warme Semmeln - über eine Million Kopien konnte der britische Hersteller Mirage weltweit absetzen. Für Nachschub ist bereits gesorgt, denn Rise of the Robots 2 (ROR) steht kurz vor der Fertigstellung. Die spielbare Beta-Version macht schon einen sehr vielversprechenden Eindruck.

Bedingt durch das sträflich vernachlässigte Gameplay mußte selbst der enthusiastischste ROR-Käufer rasch feststellen, daß ein Beat 'em Up nicht allein von gerenderter SVGA-Grafik und einem rockigen Soundtrack lebt. Für die Mirage-Entwicklungsabteilung gab es deshalb viel nachzuholen: Ganz oben auf der Wunschliste der zum Teil recht verbitterten Kundschaft standen z. B. deutlich mehr Special Moves, eine größere Auswahl an Robotern und eine präzisere Steuerung. Die Anregungen wurden erhört - ROR 2 wird vor allem Verbesserungen hinsichtlich dieser zentralen Kriterien aufweisen. 18 verschiedene Charaktere mit unterschiedlichsten und editierbaren Fähigkeiten, bahnbrechendes Parallax-Scrolling, vier Schwierigkeitsgrade, Ein- und Zwei-Spieler-Modus sowie eine spürbar gewitztere künstliche Intelligenz sollen die neue Version zu einer der besten PC-Prügeleien machen. Die Voraussetzungen dafür sind denkbar günstig: Jede einzelne Figur beherrscht bis zu 20 Kampftechniken, die sich nun wesentlich unkomplizierter aktivieren lassen; zusätzlich kommen nun z. B. Schwerter, Feuerbälle, Streitäxte und Maschinengewehre zum Einsatz, die zum Teil praktischerweise gleich

Adrenalin(e) Factor

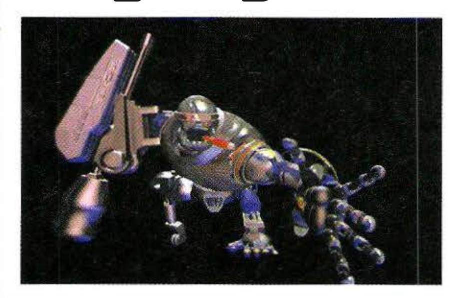




ROR 2 ist nicht das einzige Spiel, das derzeit bei Mirage entwickelt wird. Bis Jahresende soll auch ein brandneues, actionreiches Strategiespiel namens Adrenalin(e) Factor ausgeliefert werden. Die an Syndicate von Bullfrog bzw. an das Kultspiel Gauntlet erinnernde, isometrisch dargestellte 3D-Umgebung im SVGA-Look wird als Besonderheit Unmengen von Mini-Animationen beinhalten. Im Kampf gegen die übermenschlichen Bio-Mechs dirigieren Sie im 21. Jahrhundert eine kleine Truppe von Kampfrobotern durch insgesamt fünf Levels, die in jeweils drei Missionen unterteilt sind und eine Größe von bis zu 25 x 25 Bildschirmen aufweisen. Mit Hilfe von Kameras kontrolliert man die Bewegungen und Waffensysteme der wuchtigen Maschinen und bahnt sich einen Weg durch das Terrain. Die Roboter können wahlweise als Team oder einzeln agieren. Zwischendurch wird man mit kurzen Cinematics für abgeschlossene Einsätze belohnt.

Einer der neuen Krieger von seinen Schokoladenseiten: Die beiden Ansichten dokumentieren, mit wie vielen Feinheiten die monströsen Körper ausgerüstet wurden.

Recycling à la Mirage



Neben guten alten Bekannten wurde das Line-Up der Kämpfer erheblich aufgestockt. Das authentische Aussehen der einzelnen Konstruktionen ist im übrigen der Inspiration von speziell angeheuerten Ingenieuren zu verdanken. Wir präsentieren Ihnen einige der schönsten Exemplare der ROR 2-Kollektion.

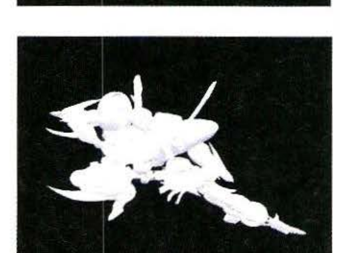


Rise of the Robots 2 bietet wieder eine Reihe an Special Moves, die diesmal aber einfach anzuwenden sind.

in den Gliedmaßen der Roboter eingebaut sind.

Mehr für Auge und Ohr

Die bislang schon sehr eindrucksvolle Grafik (640 x 480 Bildpunkte, 256 Farben), die wohl für die meisten Spieler das ausschlaggebende Kaufargument gewesen ist, wird ebenfalls aufgewertet. Die Animationen wirken diesmal etwas gelenkiger, anmutiger und wendiger. Zusätzliche Zwischensequenzen von gewohnt exzellenter Qualität und eine Vielzahl neuer Schauplätze sind ebenfalls fest eingeplant. Und noch eine gute Nachricht: Ex-Queen-Gitarrist Brian May wird sich wieder um den guten Ton kümmern und eigens abgemischte Soundtracks aus seinen bisherigen Alben beisteuern.
Bis zum Herbst müssen sich die Freunde eleganter Prügelspiele allerdings noch gedulden - dann wird ROR 2 für alle relevanten Computer- und Videospielsysteme auf CD-ROM-Basis umgesetzt, u. a. für die Newcomer-Konsolen SEGA Saturn und Sony PlayStation.





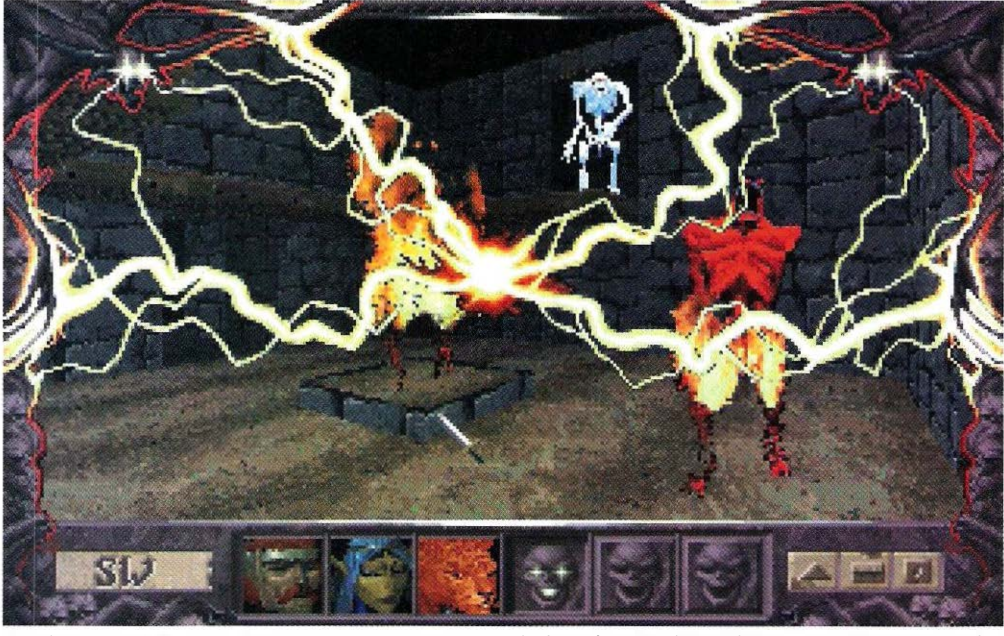
Diese Bilder zeigen den aufwendigen Weg von der Idee über das noch wenig unansehnliche Drahtmodell bis hin zur fertig gerenderten Grafik.

Petra Maueröder ■

Neues von Mindscape

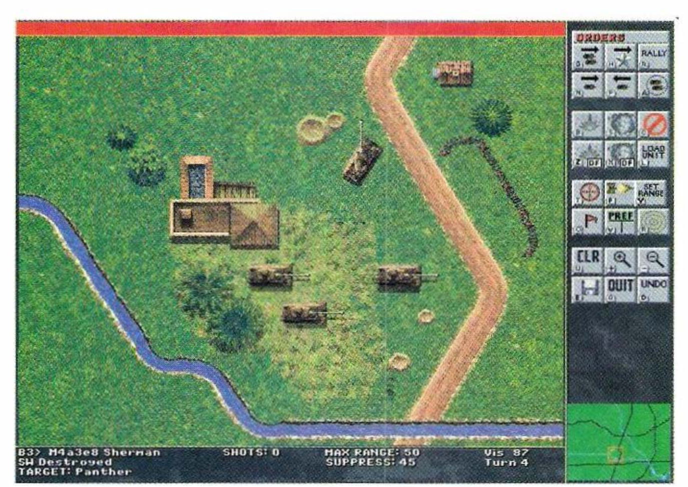
Spiele ohne G

Mindscape wird in Amerika als der Newcomer 1995 gehandelt. Mit Labeln wie Rowan Software, SSI und Cryo geht Mindscape frisch gestärkt ins Rennen. Dieser Artikel gibt einen kleinen Ausblick auf die kommenden Spiele.



Thunderscape ist eine neue Rollenspielserie von SSI. Im Rundenkampf stehen der Heldentruppe nicht nur Nah- und Fernkampftechniken zur Verfügung, sondern auch sehenswerte Zaubersprüche: hier sehen Sie einen Blitzhagel!

Vor allem im Bereich Strategiespiele will Mindscope zukünftig zur absoluten Nummer 1 werden. Aus diesem Grund arbeiten SSI, die erst kürzlich von Mindscape gekauft worden sind, schon seit Wochen unermüdlich an Allied General - Untertitel: Panzer General 2! Als amerikanischer, russischer oder deutscher General müssen Sie auch im zweiten Teil Truppenteile verschieben und Taktiken ausarbeiten, können aber auch bei Bedarf einzelne, vorgegebene Mission annehmen. Da das Spiel ausschließlich unter Windows 95 laufen wird, liegt auch eine erweiterte E-Mail-Funktion nahe, die SSI bereits jetzt ankündigt. Wenn alles klappt, dann soll das Spiel per Modem dadurch noch einfacher werden. Steel Panther ist ebenfalls eine strategische Kriegssimulation, die jedoch ausschließlich auf Szenarien aufgebaut ist. So können Sie annähernd jede bedeutende Schlacht des Zweiten Weltkriegs nachspielen und dabei die Art bzw. Anzahl der Einheiten selbst bestimmen. Wie bei Battle Isle 2 gilt es anschließend, seine Panzer, Bodentruppen und andere Truppenteile so geschickt über die Hex-Felder zu schieben, daß man die gegnerischen Stellungen ausheben kann. Das Spiel verfügt über detaillierte SVGA-Grafik und ansprechende Soundeffekte.



Steel Panther kann vor allem durch die detaillierte SVGA-Grafik bestechen - optional lassen sich noch Hexagons über die Spielfläche legen!

Rowan arbeitet für Mindscape

Außerdem stehen gleich zwei Flugsimulationen auf dem Programm. SU-27 wird kurioser Weise von einem russischen Team entwickelt und soll aufgrund der simplen Polygongrafik auch auf langsamen Rechnern rasante Geschwindigkeit bieten. Mehr als eine Handvoll Screenshots gibt es aber leider zu diesem Produkt noch nicht zu sehen. Spielbar war hingegen schon die Beta-Version von Air Power, dem neuesten Werk von Rowan Software, das mit konventionellen Flugsimulationen eigentlich nicht mehr viel gemein hat. Sie befinden sich mitten im Krieg mit diversen Nationen und müssen nun versuchen, unabhängige Städte auf Ihre Seite zu ziehen. Dazu stehen Ihnen nicht nur kriegerische (Flugsimulation), sondern auch diplomatische (Adventure-Teil) Mittel zur Verfügung. Nachdem man sich also über die Gepflogenheiten in der jeweiligen Stadt informiert, muß man nicht unbedingt mit der harten Tour beginnen. Redet man den Stadträten nach dem Mund, so kann es durchaus passieren, daß man auch ohne Gewalt zum Oberhaupt ernannt wird. Der Flugsimulationsteil besticht einmal mehr

renzen

durch Rowans hervorragende SVGA-Engine, die diesmal sogar noch ein wenig verbessert wurde. Ebenfalls über detaillierte SVGA-Grafik verfügt übrigens der U-Boot-Simulator Silent Hunter, der noch im Sommer erscheinen soll. Silent Hunter bietet alle Features, die man von einer Simulation



Eine Szene aus Allied General. Besonders zimperlich darf man auch beim zweiten Teil nicht sein.



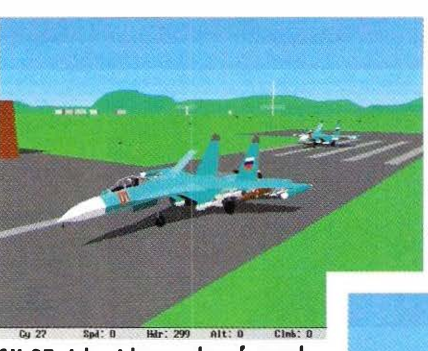
Cryo beschränkt sich diesmal nicht nur auf wunderschöne Rendergrafiken. Aliens soll neben tollen Bildern auch gutes Gameplay bieten.

Cryo entwickelt ein Alien-Spiel

Cryo entwickelt für Mindscape momentan ein echtes Grafikadventure für Giger-Fans. Von den zuletzt häufig aufgetretenen Renderorgien ohne Gameplay soll bei Aliens nichts zu spüren sein. Durch ein Point&Klick-Interface, bei dem LucasArts und Sierra die Augen übergehen werden, soll jedes Objekt einfach anzuwenden sein. Daß das Spiel nicht nur für Einsteiger interessant werden könnte, zeigen die ausgezeichneten Grafiken, die sehr nahe an die phantastischen Bilder des ersten Films herankommen: Fans von Sigourney Weaver werden aber leider enttäuscht sein: die hübsche Schauspielerin wird nicht in diesem Spiel auftauchen. Cryo arbeitet an einer komplett neuen Story, die sich aber an der Originalgeschichte orientiert, zu deutsch: ein Spiel im Alien-Universum!

Mit „Universum" hat auch das nächste Rollenspiel von SSI zu tun. Nachdem sich SSI und TSR nach jahrelanger Zusammenarbeit getrennt haben, arbeitet nun SSI auf eigene Faust. Mit Thunderscape kommt zum ersten Mal das hauseigene Rollenspielsystem zum Einsatz. Neben zahlreichen Charakter-Werten, stehen auch verschiedene Fähigkeiten und Magietalente zur Auswahl. Die Grafik-Engine wurden zum größten Teil von Ravenloft 2 übernommen, d. h. der Held kann laufen, springen, kriechen und mit Hilfe von Zaubertränken fliegen. Bemerkenswert: SSI beschränkte sich diesmal nicht nur auf 90°-Winkel, so daß man zum ersten Mal nach langer Zeit wieder abgefahrene Tunnel und Geheimgänge in einem Rollenspiel genießen darf. Jetzt muß SSI eigentlich nur noch am Kampf-System arbeiten, und schon hat man das perfekte Spiel. Gekämpft wird bei Thunderscape nämlich immer noch in Runden - und das ist wohl nicht mehr ganz zeitgemäß!

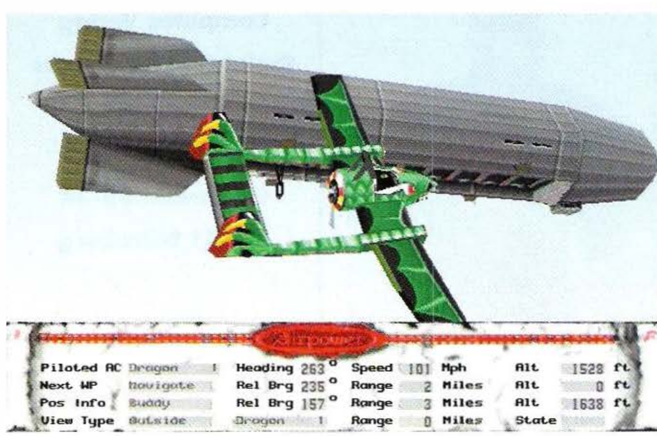
Oliver Menne ■



SU-27 sieht nicht gerade aufregend aus, ist dafür aber sehr schnell.



Für U-Boot-Fans: Silent Hunter greift Sierras Aces of the Deep an.



Eine Szene aus dem Flugsimulationsteil von Air Power. Das Spiel ist zeitlich zwischen dem Ersten und Zweiten Weltkrieg angesiedelt.



Bei SU-27 beschränken sich die russischen Entwickler nicht nur auf das Design von Luftschlachten, sondern durchdenken zahlreiche Bodenmissionen.

Flight Unlimited Gewinnspiel

Für alle Leser, die sich nach dem Test in der letzten Ausgabe für Softgolds neue Simulation Flight Unlimited begeistern konnten, bieten wir diesmal die Möglichkeit, eine Reihe schicker Preise einzusacken.

Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie natürlich einige Fragen richtig beantworten. Ganz im Stil der Zeit stellen wir diese aber nach der Multiple-Choice-Methode.

Und hier die Fragen:

1. Wie nennt man das Aufsteigen erwärmter Luftmassen, das für Höhengewinn beim Segelfliegen unverzichtbar ist?

- a ***Thermostatik***
- b ***Thermik***
- c ***Aerodynamik***

2. Welcher durchgeknallte Sportflieger landete als erster mit seiner Cessna auf dem Roten Platz in Moskau?

- a ***Charles Lindberg***
- b ***Ulf Merbold***
- c ***Matthias Rust***

3. Wie bezeichnet man das Flugmanöver, bei dem eine halbe Flugrolle auf ein halbes Looping folgt? (siehe Skizze)

- a ***Doppelwhopper***
- b ***Spanische Fliege***
- c ***Immelmann-Turn***



4. Wofür steht die in vielen Flugsimulationen gebräuchliche Abkürzung H.U.D.?

- a ***Head-Up Display***
- b ***Heat-Underflow Detector***
- c ***Holographic Unit Determination***

5. Wie viele verschiedene Flugzeuge kann der Spieler bei Flight Unlimited auswählen?

- a ***2 Flugzeuge***
- b ***5 Flugzeuge***
- c ***7 Flugzeuge***

Zu gewinnen gibt es:

1.-3. Preis:
Eine Original-**Cockpit-Uhr** in Ganzmetall-Ausführung



4.-13. Preis:
Je eine Flight Unlimited-**Windjacke**

14.-23. Preis:
Je eine **Version** von Flight Unlimited



Wenn Sie glauben, Sie können alle Fragen richtig beantworten, dann schreiben Sie Ihre Lösung auf eine Postkarte und schicken diese an:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort:
Flight Unlimited
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Einsendeschluß ist der 10. August 1995
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.


MAD

Hi-Octane

Alle Jahre wieder...

...versuchen sich renommierte Softwarehäuser an einer actionorientierten Autorennsimulation. Auch Titel wie CyberRace oder MegaRace, mit hohem Werbeaufwand in die Regale gestellt, konnten nicht die Gunst der Spieler erringen. Obwohl Idee und Technik keinen Hersteller vor größere Probleme stellen sollten, konnte bisher keiner einen würdigen Nachfolger des Uraltklassikers Death Track präsentieren.

Als Bullfrog (Populous, Syndicate) mit Magic Carpet letztes Jahr eine sehr phantasievolle Variante der aufkommenden 3D-Action-Shooter vorstellte, konnte sich wohl noch keiner ahnen, was sich mit dieser eindrucksvollen Engine alles anstellen läßt. Nachdem auch aus der Voxel-Space-Technik nur ein einziges gutes Spiel erstellt werden konnte (Comanche), war Zurückhaltung durchaus angebracht. Der Name Bullfrog steht aber auch nach der Veröffentlichung von Hi-Octane weiterhin für Qualität: mit dieser futuristischen Rennsimulation ist dem Softwarehaus ein echter Knüller gelungen.

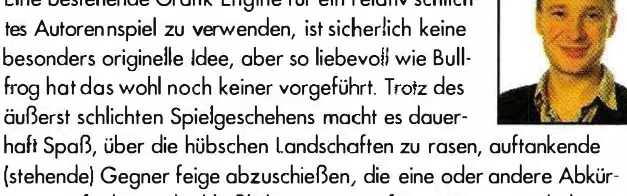
Einfaches Rezept

Auch Bullfrog selbst scheint dem Spiel mit einer guten Portion Mißtrauen gegenübergestanden zu sein: Erst kurz vor der Veröffentlichung trauten sich die Marketingstrategen, Anzeigen in der Presse und Werbespots im Kinovorprogramm zu schalten. Dabei ist das Spielprinzip derart schlicht, daß bei einer vernünftigen technischen Realisierung eigentlich gar nichts schiefgehen kann: eine schnelle 3D-Engine, ein paar phantasievolle Fahrzeuge, die mit Maschinengewehr und Raketenwerfer über die gängigen TÜV-Vorschriften hinausgehen, und spektakuläre Rennstrecken sind alle Zutaten, die Bullfrog für Hi-Octane verwendete.

Geschwindigkeitsrausch

Ohne jegliche Hintergrundgeschichte, ohne Waffenshops oder Werkstätten, die das eigentliche Spiel unterbrechen würden, steht der Spieler vor einer relativ einfachen Aufgabe. Nach der Auswahl eines Fahrzeuges und einer Rennstrecke befindet man sich bereits am Start des martialischen Rennens. Die etwas dunstigen Strecken fordern den Fahrer durch zahlreiche Kurven und Hindernisse; auch die unterschiedlichen Fahreigenschaften der insgesamt sechs zur Auswahl stehenden Fahrzeuge machen das Steuern zur Übungssache. Zusätzlich zu den vier Richtungstasten steht dem Spieler ein sogenannter Charge zur Verfügung, der den Booster zur besseren Beschleunigung auflädt. Ist man erst einmal in die Gänge gekommen, rast die Landschaft mit einer derart atemberaubenden Geschwindigkeit unter

Statement



Eine bestehende Grafik-Engine für ein relativ schlichtes Autorennspiel zu verwenden, ist sicherlich keine besonders originelle Idee, aber so liebevoll wie Bullfrog hat das wohl noch keiner vorgeführt. Trotz des äußerst schlichten Spielgeschehens macht es dauerhaft Spaß, über die hübschen Landschaften zu rasen, auftankende (stehende) Gegner feige abzuschießen, die eine oder andere Abkürzung zu finden und schließlich eine vernünftige Wertung zu bekommen. Was Hi-Octane durch den fehlenden Waffenshop verliert, macht es durch den Netzwerkmodus wieder wett: So schön konnte man noch nie mit den Kollegen seine Fähigkeiten messen.

Die Rennstrecken

Auf insgesamt sechs Rennstrecken haben die Designer von Bullfrog gezeigt, was in der 3D-Engine von Magic Carpet steckt. Seien es Sand- oder Eiswüsten, Städte oder Gebirge, jede Strecke hat zahlreiche Gemeinheiten für den Spieler. Erfreulicherweise finden sich aber auch stets einige Verstecke für Power-Ups, Abkürzungen und alternative, weniger befahrene Routen.













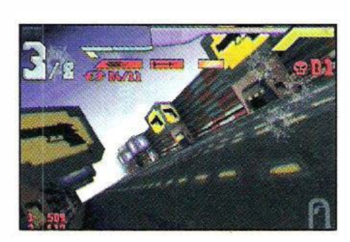
dem Fahrzeug her, daß auch geübte Piloten, die die Strecke bereits auswendig kennen, nur mit Glück das Ende der Geraden rechtzeitig erkennen können. Um diese spritfressenden Charges oft genug einsetzen zu können, stehen pro Runde ein bis zwei Tankstellen am Weg, die die Fahrzeuge beim Durchfahren auftanken. Ein Stehenbleiben ist also nicht unbedingt notwendig!

Friedlich

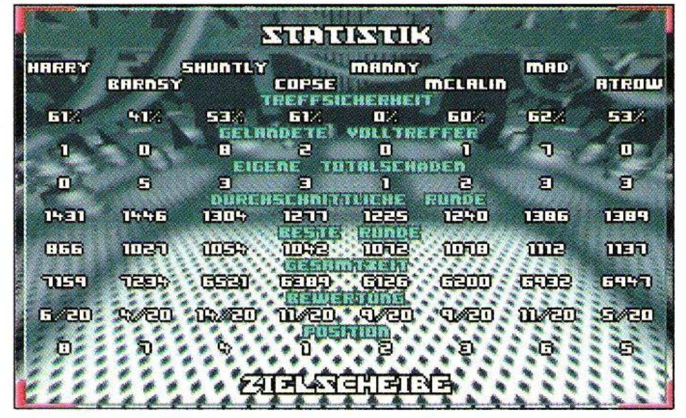
Es ist sogar äußerst gefährlich, unbewegt in den meist gut zugänglichen Tankstellen zu verweilen, da man so eine einfache Zielscheibe abgibt. Die relativ starken Computergegner fackeln nicht lange und schießen ihre reichlich vorhandene Munition gleich salvenweise auf ihre Opfer ab. Immerhin umgibt ein Schutzschild die Fahrzeuge, so daß man nicht von jedem Treffer einen Totalschaden davontragen muß. Ebenso wie die neuen Schilde erhält man zusätzliche Munition in Tankstellen, die wiederum durch bloßes Überfliegen ihre Gaben preisgeben. Von Zeit zu Zeit finden sich Power-Ups in Form von bunten Kegeln auf



Um mit 600 Sachen sicher durch eine enge Höhle zu rasen, braucht der Spieler neben einem guten Auge auch Nerven wie Drahtseile.



Die bisweilen sehr spektakulären Schräglagen können zartbesaiteten Spielern durchaus auf den Magen schlagen.



Nach jedem Rennen wertet der Rechner die Leistungen der einzelnen Fahrer aus. Vor allem der Kommentar ganz unten zeigt, was er vom Spieler hält.



Plötzlich auftauchende Abgründe und Hindernisse sorgen vor allem für die optische Faszination. Die schwebenden Fahrzeuge beeindrucken diese Sachen nur wenig.

Die Fahrzeuge

KD-1 Speeder
Dieses Fahrzeug hat die ausgeglichensten Eigenschaften von allen. Eigentlich für den Anfänger gedacht, der sich seines Stils noch nicht sicher ist, leistet es als Allrounder auf jeder Strecke gute Dienste.



Vampyr
Offensichtlich eine Fehlkonstruktion. Da der Vampyr in keinem Belang besser ist als der Flexiwing, gibt es wie auch beim Jugga keinen vernünftigen Grund, mehr als eine Probefahrt damit zu unternehmen.



Berserker
Wie der Name schon andeutet, ist dieses Fahrzeug vor allem für etwas brachiale Fahrer geeignet. Langsam, tröge und ausgezeichnet bewaffnet, empfiehlt sich der Berserker für Spieler, die lieber agieren als reagieren.



Outrider
Das richtige Fahrzeug für angehende Rennfahrer: wer sich sicher ist, allem Ungemach ausweichen zu können, trifft mit dem Outrider eine gute Wahl. Für Angriffe ist er kaum geeignet, auch Treffer steckt er nicht ohne weiteres weg.



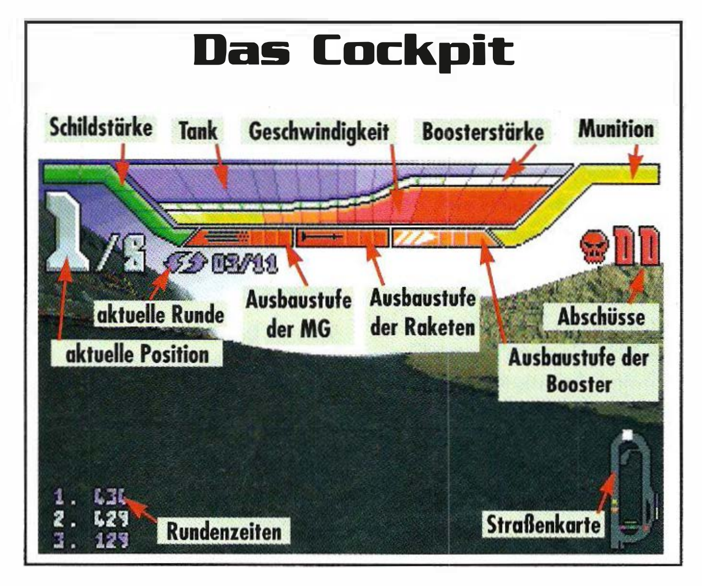
Jugga
Nicht ganz so extrem ist der Juggo. Eine Spur behender, ist er aber dennoch für nichts richtig zu gebrauchen, so daß sich wohl nur Freunde klassischer Formen für ihn entscheiden werden.



Flexiwing
Etwas ausgeglichener als der Outrider verkraftet der Flexiwing auch mal einen Volltreffer. Dafür ist er aber auch ausgesprochen schlecht bewaffnet, so daß man mit diesem Fahrzeug stets der Gejagte ist.



Das Cockpit



den Straßen, die Munition, Schild oder Sprit nachfüllen. Weitaus wichtiger sind die vergleichsweise seltenen Power-Ups, die die Kraft der MG, der Raketen und des Boosters aufwerten: in der höchsten Ausbaustufe reicht dann beispielsweise ein einziger Raketentreffer, um ein durchschnittlich gepanzertes Fahrzeug zu eliminieren. Wirklich getötet wird bei Hi-Octane übrigens nicht: sollte man keinen Sprit mehr haben oder wird man von einem Totalschaden gestoppt, muß man lediglich auf ein Bergungsfahrzeug warten, das nachtankt oder repariert. Anschließend wird man einige Meter weiter wieder auf der Fahrbahn abgesetzt. Dieses prinzipiell begrüßenswerte Feature hat allerdings den Nachteil, daß, einmal weit in Rückstand liegend, auch der beste Angriff kaum noch hilft, Überrundungen gutzumachen. Die Rennstrecken bestehen aus weitaus mehr als nur aus den Fahrbahnen. Einige Strecken weisen kleine Verstecke auf, in denen zahlreiche Power-Ups liegen; andere Strecken erlauben es, off-road eine Abkürzung oder auch eine parallel liegende Strecke zu nehmen, die weniger stark befahren ist.

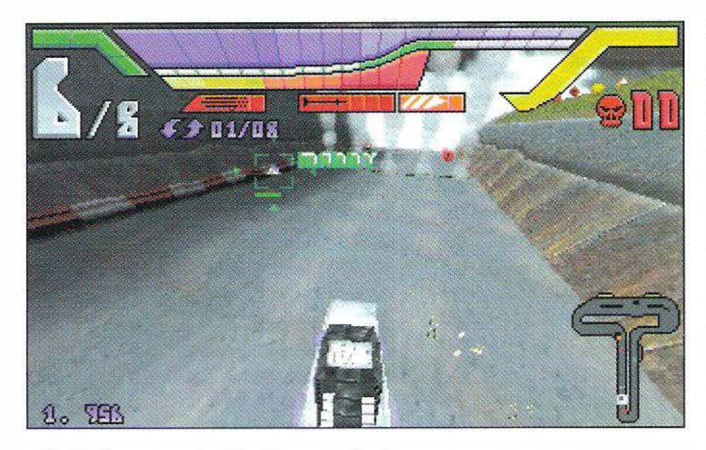
Familienähnlichkeit

Man sieht Hi-Octane die nahe Verwandtschaft zu Magic Carpet auf den ersten Blick an. Die Landschaften sind teilweise sehr ähnlich, vor allem aber der etwas späte Bildschirmaufbau, bei dem die einzelnen Elemente langsam aus dem Dunst auftauchen, sind verantwortlich für die Ähnlichkeit. Etwa ab 60 MHz Prozessortakt

Spaß hoch acht

Sicherlich haben nur die wenigsten Heimanwender ein ausgewachsenes Netzwerk daheim, aber in Behörden und Betrieben dürfte Hi-Octane für jede Menge Freude sorgen. Ein NETBIOS vorausgesetzt, kommt Hi-Octane mit jeder Netzwerktopologie zurecht, komplizierte Konfigurationen entfallen dankenswerterweise. Bis zu acht Spieler können sich über die Strecken jagen, wobei der Konkurrenzdruck und die Involviertheit zwar längst nicht so groß ist wie bei einigen Action-Shootern, trotzdem durchläuft der Spieler das gesamte Spektrum menschlicher Gefühle von Angst bis Zufriedenheit. Auch wenn ein solches Treiben in den meisten Netzen verboten ist, eine Runde Hi-Octane nach Feierabend lohnt sich in jedem Fall.





Wirklich lange Geraden findet man bei Hi-Octane nur sehr selten, meist ähneln die Strecken eher Labyrinthen.



Die externen Kamerasichten bieten sich vor allem in den Bergen an, wo man sonst Strecke und Warnhinweise meist zu spät erkennt.



Jede Landschaft hat ihren eigenen Charme, auch wenn in Städten und Eiswüsten die fehlenden Kontraste arg zu schaffen machen.

Stammbaum

Vor fast zehn Jahren sorgte der damals noch mächtige Spielehersteller Activision mit dem futuristischen Autorennspiel Death Track für Furore. Landschaften und Fahrzeuge aus den bis dato fast unbekannten Polygonen sorgten für ein echtes 3D-Erlebnis und (ab 12 MHz) für einen wahren Geschwindigkeitsrausch. Doch damit nicht genug: Mit dem auf den Rennstrecken verdienten Geld konnte man sein Fahrzeug zur turboschnellen Festung ausbauen, zahlreiche Waffensysteme erlaubten es, die Konkurrenten aus dem Rennen zu werfen. Sogar Mafiosi boten Geld, wenn man bestimmte Konkurrenten nicht ins Ziel kommen ließ. Auch als Death Track mit seiner EGA-Grafik technisch längst völlig veraltet war, brauchte es hinsichtlich Spielvergnügen den Vergleich mit keinem anderen Produkt zu scheuen. Erst als mit dem 486er die Rechner deutlich schneller als mit 33 MHz getaktet wurden, ging der Stern des Spiels unter - es wurde einfach zu schnell. Nach Death Track folgten viele Versuche (z. B. CyberRace oder MegaRace), das Spielprinzip auf eine modernere Basis zu stellen, aber keines dieser Spiele konnte eine ähnliche Faszination ausüben wie das Original.



Solch ein Detailreichtum war vor neun Jahren eine programmiertechnische Meisterleistung.

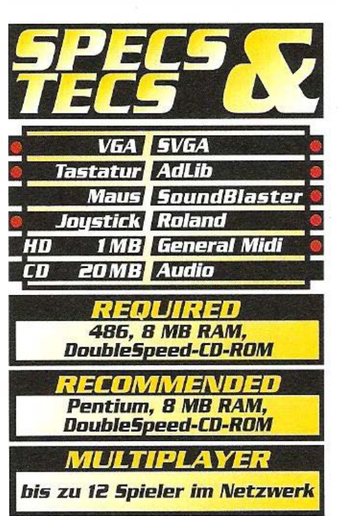


Death Track konnte mit zahlreichen phantasievollen Waffensystemen mehr bieten als Hi-Octane.

lassen sich alle Detailstufen einschalten, aber erst mit einem Pentium 120 kann man auch in der SVGA-Auflösung 640x480 alle Texturen und Schattierungen bewundern. Neben der grafischen Qualität ist auch der Schwierigkeitsgrad einstellbar, wobei auch die leichteste Stufe kein Honigschlecken darstellt. Akustisch bleibt Hi-Octane im Rahmen des Gewohnten, solide Klangeffekte und Musikstücke untermalen das Spiel. Die Steuerung ist vorbildlich einfach ausgefallen: sieben Tasten auf dem Keyboard oder ein Joystick (Joypads etc. werden natürlich ebenfalls unterstützt) reichen für die präzise Kontrolle der Fahrzeuge aus, zusätzlich sind vier Tasten für verschiedene Kamerasichten belegt.

Mit Hi-Octane ist Bullfrog ein großer Wurf gelungen. Durch den konsequenten Verzicht auf überflüssigen Ballast kann sich der Spieler völlig auf die kurzweiligen Rennen konzentrieren, wobei keineswegs nur Rambos auf ihre Kosten kommen. Auch für Spieler, die lieber ihr fahrerisches Können als ihre Treffsicherheit beweisen, bieten die schießwütigen Gegner eine Menge Nervenkitzel. Die abwechslungsreichen, malerischen Strecken tun ihr übriges, um das schnelle Actionspiel zu einem Dauerbrenner werden zu lassen.

Harald Wagner ■



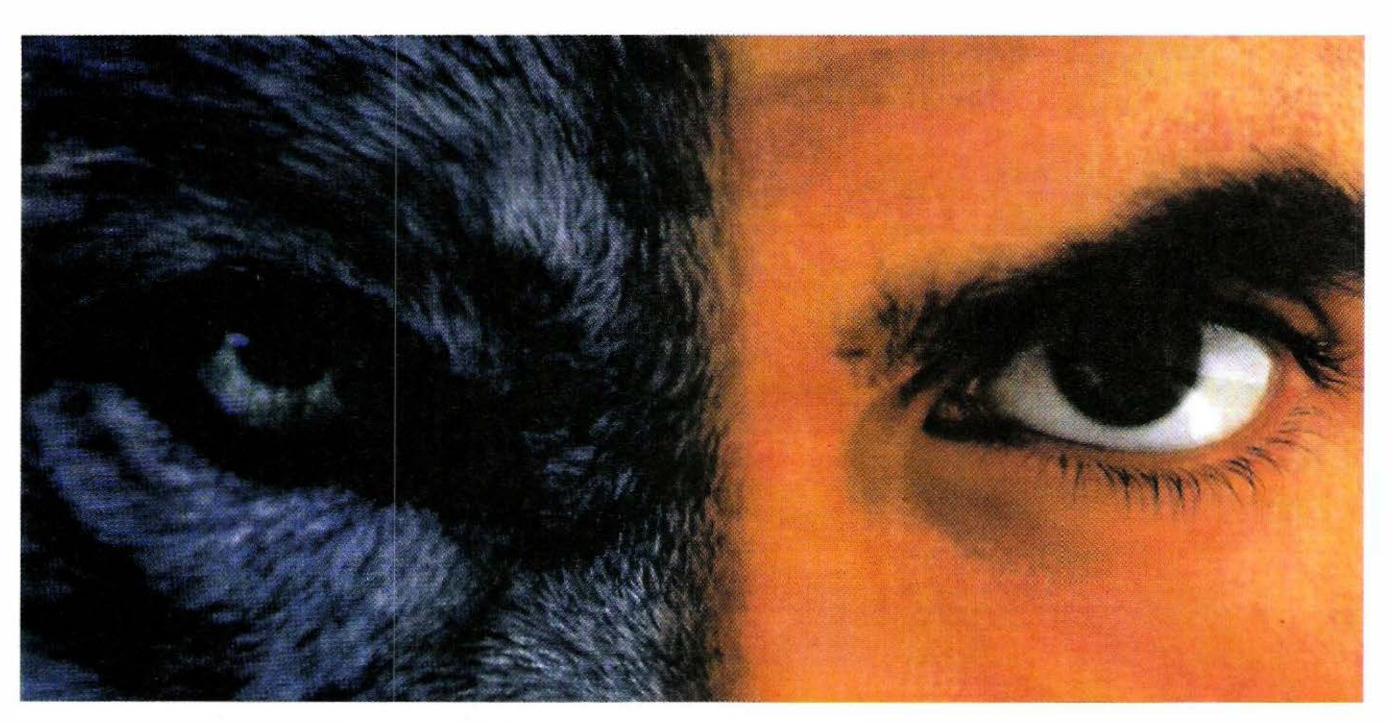
RANKING

Action-Simulation

Grafik	85%
Sound	70%
Handling	80%
Spielspaß	89%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bullfrog
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ausreichend

Wolf

Wolfsblut

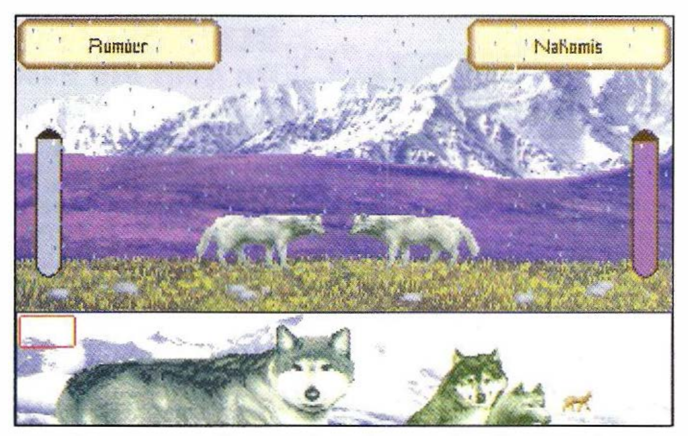


Ein eisiger Wind weht durch die Täler, und als einziger Schutz vor den Gefahren durch die Natur und den Menschen bietet sich eine Tannenschonung. Heute nacht wurde ein junger Wolf geboren. Noch beschützt ihn das Rudel, und auch für Nahrung wird gesorgt, aber schon bald wird er auf eigenen Pfoten durch`s Wolfsleben laufen müssen.



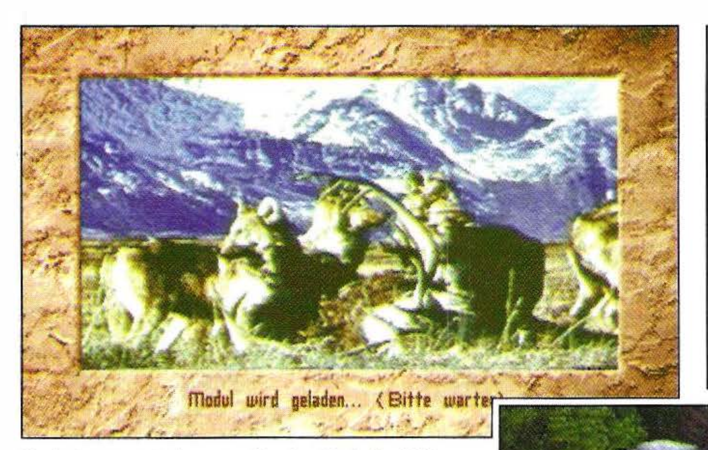
In der interaktiven Dokumentation lassen sich viele Informationen über Wölfe abrufen,...

...die viele Details beinhalten. Ein echtes Nachschlagewerk für Tierfreunde.



Die Stellung des Leitwolfs ist begehrt und muß im Kampf erlangt oder verteidigt werden.

Was jetzt zunächst wie eine Passage aus „Expeditionen ins Tierreich" klingt, entpuppt sich schließlich als das neueste Werk von Sanctuary Woods. Die Kanadier haben sich diesmal an einer Simulation versucht, in der man das Leben als Wolf nachvollziehen kann. Wie bei allen Simulationen, können Sie sich zwischen zwei Spielarten entscheiden. Entweder Sie nehmen ein bereits vorgegebenes Szenario („Erlege einen Hasen" oder „Finde einen Partner") in Angriff oder Sie beginnen ein komplettes Wolfsleben, was vor allem fortgeschrittene Spieler sicherlich favorisieren werden. Die Simulation beginnt mit der Wahl der geographischen Region: Arktis, Waldgebiet und Prärie stehen zur Auswahl. Trotz Unterschieden in der grafischen Gestaltung und der vorhandenen „Nahrungsmittel" bleibt das Spielprinzip beider Modi natürlich gleich: damit sich ein Wolf nicht in die ewigen Jagdgründe verabschiedet, muß man als Spieler für ständige Nahrungs- und Trinkwasserzufuhr sorgen. Dabei hat man die Wahl zwischen leichter (Hasen) und schwierigerer (Rehe, Hirsche) Beute. Dementsprechend muß auch die Strategie festgelegt werden, d. h. ob man in Rudeln oder als Einzelgänger auf die Jagd gehen möchte. Apropos festlegen! Wolf bietet



Nach einem optisch ansprechenden Zwischenbild...

dem Spieler zahlreiche Optionen, wie zum Beispiel die Wahl der Umgebung, die Menge der vorhandenen Tiere, die Dauer des Spiels und die Einflußnahme der hinterhältigen Spezies Mensch. Vom Menschen geht schließlich auch die größte Gefahr aus, denn eine Kugel aus dem Lauf eines Gewehrs kann ein Wolfsleben schneller beenden als einem lieb ist.
Setzt man allerdings die zahlreich zur Verfügung stehenden, den menschlichen weit überlegenen Sinne ein, so sollte dies kein größeres Problem darstellen. All diese Fähigkeiten lassen sich mit Hilfe der Funktionstasten relativ problemlos zum Einsatz bringen. Ein gelegentlicher Blick auf das Wohlbefinden des Wolfs ist ebenfalls sehr empfehlenswert, um eventuelle Mißstände sofort ausmerzen zu können. In bestimmten Notsituationen läßt sich sogar das Spiel für kurze Zeit anhalten.

...gelangt man zum Einstellungsmenü, in dem nicht nur die Umwelteinflüsse,...

Sobald man mit dem täglichen Überleben - und das ist schon schwierig genug - zurechtkommt, kann man sich daran machen, im Rudel aufzusteigen, sich zu paaren und Welpen großzuziehen...

Grafik und Sound

In Bezug auf Grafik und Sound bietet Wolf, einmal von den eingestreuten Bildern und Filmsequenzen abgesehen, nichts Besonderes. Man blickt von oben auf eine scrollbare Landschaft, in deren Mitte sich der zu steuernde Wolf befindet. Dabei ist die Darstellung leider etwas grob ausgefallen, so daß Details nur schemenhaft erkennbar sind. Auch die Soundeffekte und die musikalische Untermalung hätte etwas ansprechender ausfallen können.

Gerhard Pöpl ■

...sondern auch die Zusammensetzung des Rudels bestimmt werden kann.



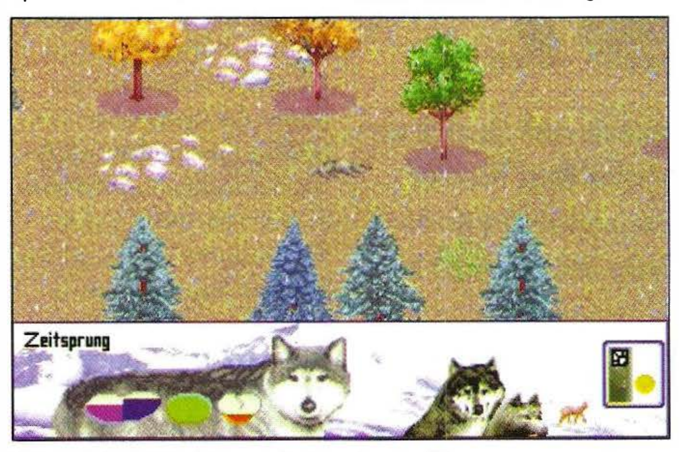
Wolf's Haven

Wolf entstand in Zusammenarbeit mit der amerikanischen Tierschutzorganisation Wolf's Haven. Einige Gebiete basieren deshalb auf real existierenden Reservaten und sogar zahlreiche Wölfe wurden in das Spiel übernommen. Neben einigen netten Bildern und Filmchen bekommt man außerdem detaillierte Informationen über Wölfe und ihr Leben in der freien Natur.

Statement



Wolf ist in seinem Genre sicher kein Ausnahmeprodukt. Allerdings verschoffen die originelle Idee, die umfangreichen Hintergrundinformationen und die Möglichkeit, sich in die Rolle eines Wolfs hineinzuversetzen, dem Spiel einige Pluspunkte. Für Tierfreunde und Simulationsfans ein interessantes Produkt!



Während des Spiels sieht man die Umgebung und kann im unteren Bildschirmteil den Zustand des Wolfs erkennen.



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 2 MB	General Midi
CD 200 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Simulation

Grafik	55%
Sound	50%
Handling	65%
Spielspaß	69%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sanctuary Woods
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend



A IV NETWORK$

Entgleist

Revolutionär soll sie sein, möglichst realitätsnah und obendrein muß sie noch unglaublich viel Spaß machen - sieht so die Wirtschaftssimulation Ihres Herzens aus? Mit dem sehnlichst erwarteten A IV NETWORK$, dem inoffiziellen Nachfolger des ehemaligen Maxis-Hits A-Train, will das französische Softwarehaus Infogrames genau diese Ansprüche erfüllen.

Man stelle sich vor, welches Tohuwabohu entstünde, wenn ein sagenhaft reicher und einflußreicher Mann - nehmen wir z. B. Microsoft-Boß Bill Gates - plötzlich vom Erdboden verschwinden würde. Dies könnte unter Umständen nicht nur das Erscheinen von Windows 95 um weitere Wochen und Monate hinauszögern, sondern auch die Wirtschafts- und Finanzwelt gewaltig ins Wanken bringen. Ein ähnliches Szenario entwerfen die japanischen Spieletüftler, die vor einigen Jahren die Eisenbahn-Simulation A-Train vom Stapel ließen: Dwight Owen Barnes, greiser Präsident des mächtigen A IV-Konzerns, gilt seit einem ominösen Flugzeug-Trip über Ex-Jugoslawien als verschollen. Der Spieler kennt dank Video-for-Windows-Intro die Hintergründe: Barnes will

vor allem Tiefen des Big Business zu lenken. Wenn Sie das schaffen, ist Ihnen der Chefsessel sicher - andernfalls heißt es für Sie: Game Over.

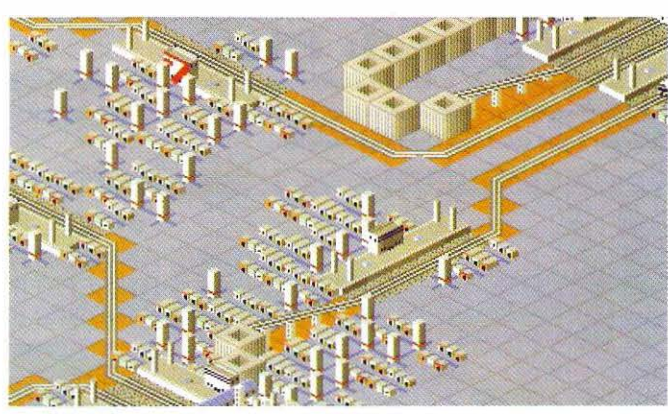
durch diese inszenierte Aktion einige potentielle Nachfolger auf Herz und Nieren testen. Sie bekommen die einmalige Chance, anhand einer Computer-Simulation eine weltweit operierende Firmengruppe durch die Höhen und

Welchenstellungen

A IV NETWORK$ ist eine hochauflösende Komposition aus je einem Drittel SimCity 2000, Transport Tycoon und einer x-beliebigen Wirtschaftssimulation. Die isometrische 3D-Perspektive dürfte einem erfahrenen PC-Spieler ebenso vertraut sein wie die Maussteuerung und die Iconleiste. Gebaut werden darf damit alles, was über kurz oder lang Profit verspricht: Hochhäuser, Häfen, Messehallen, Wohnungen, Kaufhäuser, Jachthäfen, Restaurants, Vergnügungsparks, Hotels, Schwebebahnen und vieles mehr. Der Unterschied zu anderen Programmen dieser Art: Sie beginnen bereits in einer von zehn vorgegebenen Städten, beispielsweise in Seattle, Wien oder Göteborg, und erweitern diese nach und nach mit eigenen Gebäuden oder kaufen vorhandene Anlagen einfach auf. In Ihren Fabriken produzieren Sie ei-



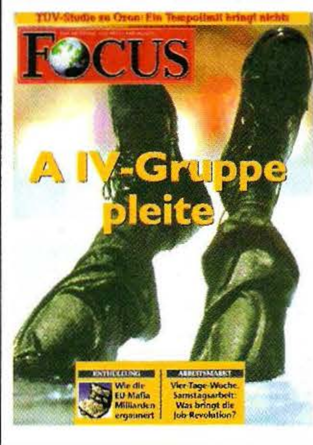
Kaufen Sie auf, bevor Sie aufgekauft werden: Die Aktienbörse ist täglich von 9 bis 17 Uhr geöffnet.



Nur für erfahrene Spieler empfehlenswert: Auf Wunsch darf 13 Ebenen in die Tiefe gebuddelt werden, um U-Bahnschächte und Tunnels zu verlegen.

Schneller auf den Punkt

Die Kooperation mit dem Nachrichtenmagazin FOCUS macht es möglich: Insgesamt 180 fiktive Titelbilder verkünden Zufallsereignisse, die mehr oder weniger stark Ihren Alltag beeinflussen. Das Intro für die deutsche Version produziert übrigens der Privatsender n-tv. Einige außergewöhnliche Vorfälle werden auch von einer kurzen Videoeinspielung begleitet.







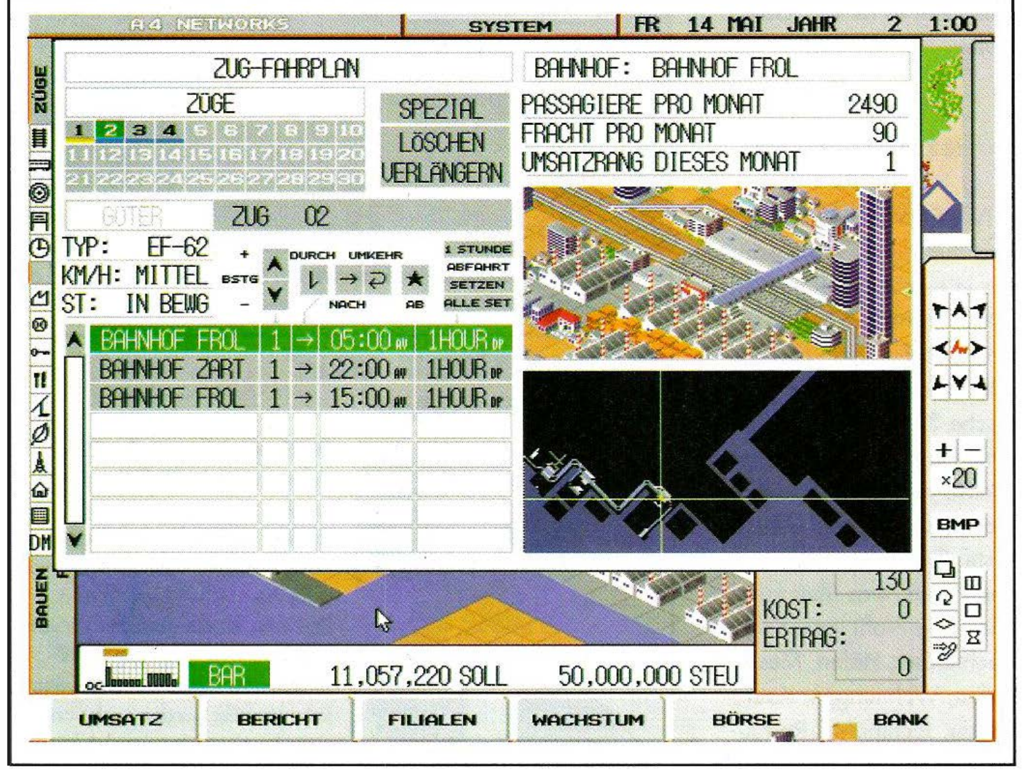


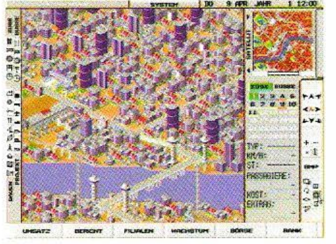




Erfolg nach Plan

Als Spieler sind Sie u. a. für die penible Ausarbeitung eines Fahrplans zuständig, damit die Bahnhöfe regelmäßig frequentiert werden und keine unnötigen Wartezeiten oder gar Unfälle entstehen. Leider geht auch in diesem Menü rasch der Überblick verloren.



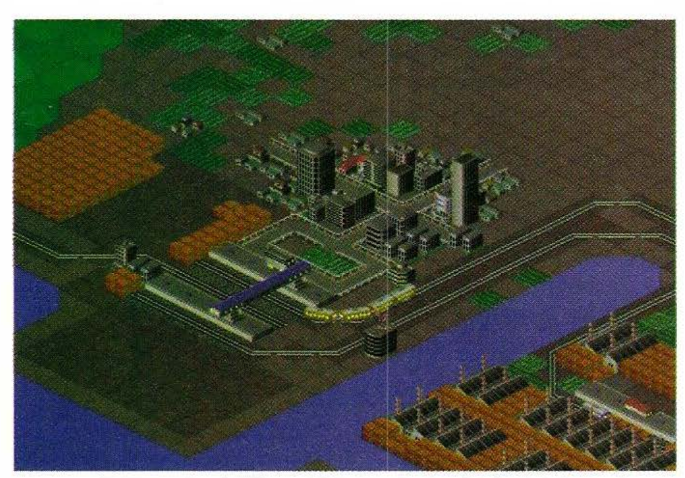


Szenarien wie Berlin, London oder Paris wurden weitgehend authentisch nachgebildet.

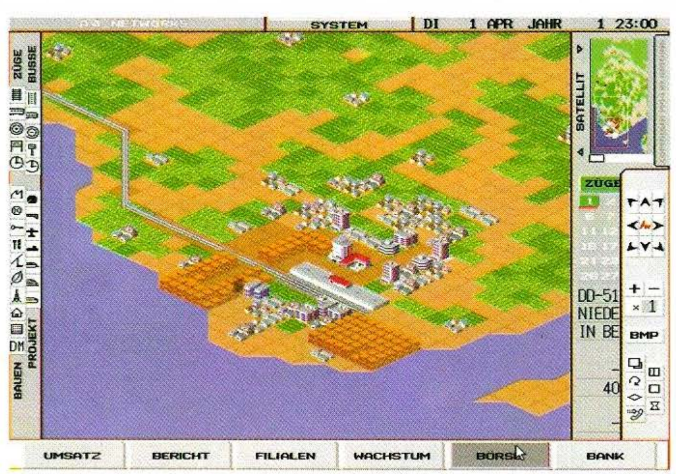
nen Universal-Rohstoff, den man vorzugsweise zum Bau weiterer Häuschen verwendet. Mit den Zügen wird dann das wertvolle Gut zum Einsatzort transportiert. Dazu verlegt man zunächst Schienen, was sich als nicht ganz einfache Aufgabe herausstellt: Mal sind die unverrückbaren Menüs im Weg („blindes" Bauen ist angesagt), ein andermal wehrt sich das Programm gegen extravagante Streckenverläufe. Zu den Pflichtaufgaben gehört der Handel mit Aktien der 35 rivalisierenden Firmen aus verschiedenen Branchen an der integrierten Börse. Diese Betriebe können Sie gegebenfalls sogar in Ihr Imperium integrieren - anfangs wird es allerdings umgekehrt sein. Die Bank leiht Ihnen Kapital für bis zu drei Jahre, will es dann aber termingerecht und inklusive der saftigen Zinsen zurückhaben. Etliche bildschirmfüllende Anzeigen (Bilanz, Gewinn- und Verlustrechnung, Umsatzentwicklung etc.) zeigen, wie sich Ihre Entscheidungen auswirken.

Real, irreal, katastrophal

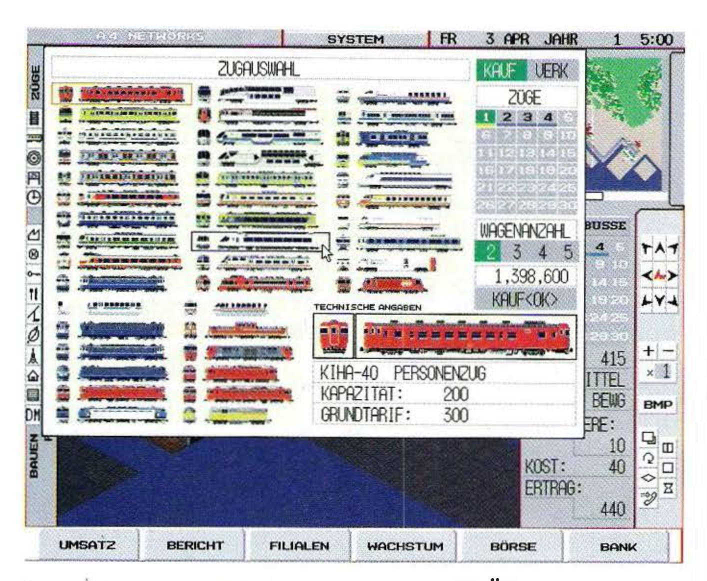
Obwohl eine Wirtschaftssimulation nicht unbedingt „schön" sein muß, um als gut zu gelten, darf man bei einem Spiel mit Aufbau-Charakter doch etwas mehr grafisches Make-Up erwarten. Doch nicht nur nachts sind bei A IV NETWORK$ alle Häuser grau. Die, abgesehen von den umherflitzenden Zügen und Bussen, sehr animationsarme Geisterstadt ist für den Betrachter nur wenig attraktiver als ein Syndicate-Bezirk. Wo andernorts putzige Loks durch die Landschaft schnaufen und Kraftwerksschlote Schadstoffwölkchen in die Luft pusten, sieht es bei A4 Networks ziemlich düster aus - und das nicht nur, wenn man den optionalen Tag-/Nachtrhythmus einschaltet, der die Gegend verdunkelt und die Hochhaus-Fenster hell erleuchtet. Dieser Special Effect vermag beim Erstkontakt noch ehrfürchtiges Wimpernzucken hervorrufen, später erweist er sich als recht nervig. Das trifft auch auf den permanent Komplimente verteilenden und per Sprach-



Strangers in the Night: Auf Wunsch können Sie den Wechsel zwischen Tag und Nacht in komprimierter „Echtzeit" beobachten.



Auch wenn Sie Göteborg anders in Erinnerung haben: Für das Spiel wurde das dänische Städtchen auf einige Uferanlagen beschränkt.





Freie Auswahl: Über 40 Züge (inklusive HGV und Schwebebahn) und 10 verschiedene Busse mit den unterschiedlichstem Fassungsvermögen können Sie Ihrem Fuhrpark hinzufügen.

ausgabe palavernden Privatsekretär zu, der alle Jahre wieder frohe Weihnachten wünscht und mit einer bestechenden Logik analysiert, daß sich der Angestellten-Streik eventuell negativ auf Ihre Geschäfte auswirkt - wer hätte das gedacht?
A IV NETWORK$ können Sie alternativ unter Windows betreiben, wenn es Ihnen gelingt, den Speicherhaushalt Ihres PCs den hochgesteckten Erwartungen der Programmierer anzupassen. Etwas weniger Aufwand ist nötig, wenn Sie dem DOS-Programm den Vorzug geben, das sich ebenfalls auf der CD-ROM befindet und noch einen Tick flotter simuliert.
Den Spieltakt können Sie im Optionsmenü stufenlos anpassen, wodurch z. B. der Aktienkauf sehr hektisch werden kann, weil man die Börse nur zwischen 9 und 17 Uhr besuchen darf und die Frist oft schon verstrichen ist, bevor man den Zeigefinger geistesgegenwärtig auf die linke Maustaste hämmert. Wesentlich praktischer für absehbare Wartezeiten ist der Turbo-Modus, bei dem man aber bis zum nächsten Tastendruck nicht ins Geschehen eingreifen kann.
Wenn Sie mit dem Gedanken spielen, sich dieses enorm komplexe Programm zuzulegen, möchten wir Sie schon einmal vorab warnen: Als Anfänger hat man nicht den Hauch einer Chance, seine Firma über mehr als eine Stunde Netto-Spielzeit vor der Kapitulation zu bewahren. Sie brauchen viel Geduld, um sich ausgiebig mit den einzelnen Szenarien auseinanderzusetzen - nur dann verstehen Sie die Zusammenhänge und können angemessen reagieren. Wenn Sie zahllose Rückschläge verkraften und auch nach der zigsten Niederlage noch den Nerv haben, um ganz von vorne zu beginnen, bietet Ihnen das Programm ein phantastisches Preis-Leistungsverhältnis. Für den typischen SimCity 2000-Spieler, der hin und wieder ein halbes Stündchen an seiner Millionenstadt bastelt, ist A IV NETWORK$ daher definitiv nicht geeignet. Dabei hätte Infogrames mit einem interaktiven Tutorial, Schritt-für-Schritt-Anleitungen oder speziellen Anfänger-Levels die unnötigen Enttäuschungen vermeiden können.

Petra Maueröder ■

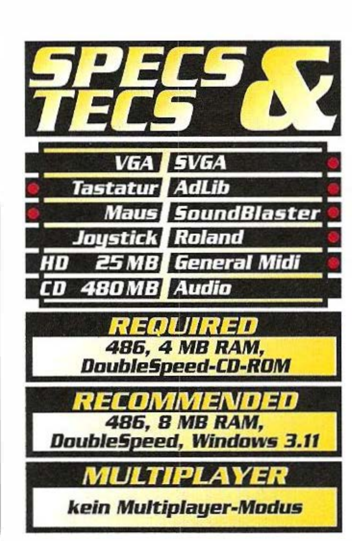
The better one wins

Infogrames veranstaltet auf bundesdeutscher Ebene einen A IV NETWORK$-Wettbewerb mit lukrativen Preisen (u. a. winken Reisen zur A IV NETWORK$-Meisterschaft). Wenn Sie der Meinung sind, daß Ihre A IV-Firma praktisch unschlagbar ist, klicken Sie auf einen bestimmten Button im Spiel und erfahren einen Code. Diesen geben Sie telefonisch beim Hersteller durch, der aus allen Beiträgen die besten Wirtschaftsstrategen ermittelt. Die Aktion läuft voraussichtlich bis November dieses Jahres - wir halten Sie über diese Kampagne auf dem laufenden.

Statement



Unseren täglichen Frust gib uns heute: Als Planspiel für BWL-Seminare oder als angewandtes Beispiel für die Chaostheorie lassen wir A IV NETWORK$ durchgehen. Falls Sie es aber nach Amüsement und simulierten Triumphen gelüstet, sind Sie bei Infogrames an der falschen Adresse. Die pure Lust am Geldscheffeln wird allzuoft abgewürgt durch den deprimierend hohen Schwierigkeitsgrad (wahlweise Aufkauf durch die Konkurrenz oder Bankrott) - Einsteigerfreundlichkeit sieht jedenfalls anders aus.
A IV NETWORK$ wird es keinem recht machen: Die SVGA-Gourmets nörgeln an der tristen Grafik mit ihren angeblichen 256 Farben (die in Wirklichkeit aber nur selten dreistellige Werte erreicht), die Experten ärgern sich hingegen über das gewöhnungsbedürftige Menüsystem und die zahllosen vermeidbaren Umständlichkeiten. Wenn Sie den Begriff „realistisch" mit „undurchschaubar" gleichsetzen, haben Sie vermutlich Ihr persönliches Spiel des Jahres gefunden. Allen anderen raten wir dringend zum ähnlichen Transport Tycoon oder - wer's noch eine Spur unkomplizierter mag - gleich zu SimCity 2000. Komplexität auf Kosten des Spielspaßes...



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 25 MB	General Midi
CD 480 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.11

MULTIPLAYER
kein Multiplayer-Modus



RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	75%
Sound	60%
Handling	65%
Spielspaß	69%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend



Mit dem „grünen" Magiestrahl gegen Geister und andere Wesen aus dem Schattenreich. Das Abschießen diverser Monster macht in diesem Spiel ausnahmsweise keinen Spaß. Der Spielablauf ist einfach zu eintönig!

Zum Glück muß man gegen die verschiedenen Gegner keine richtigen Taktiken ausarbeiten. Einfach Zauberstab raus und drauf (oben). Segen oder Fluch? Der Bonuslevel ist sicher Geschmackssache (links).

Bloodwings: Pumpkinhead`s Revenge

Kürbis im Kopf

Der Markt der 3D-Actionspiele scheint schon seit einigen Monaten übersättigt. Lediglich Hersteller wie Bullfrog, Origin oder LucasArts können noch Akzente setzen und das Genre am Leben erhalten.

Doch das Geld lockt, und so produzieren einige Hersteller gnadenlos am Spieler vorbei, Hauptsache der Untertitel 3D-Action prangt groß und mächtig auf der Packung. Genauso verhält es sich auch mit dem neuesten Werk von Electronic Arts, wenn auch die Hintergrundstory zunächst auf die Qualität des Spiels schließen läßt - die ist nämlich einigermaßen originell: eine Handvoll Halbstarker öffnen das Grab des hundsgemeinen Pumpkinhead, brennen die Hütte des einizigen Wächters nieder und machen sich anschließend aus dem Staub. Endlich frei, hat der gute Pumpkinhead nichts Besseres im Sinn, als die Welt in Aufruhr und Terror zu versetzen. Ihre Aufgabe besteht nun darin...

Nach dem Intro befinden Sie sich gleich im Reich der Geister und Dämonen. Der Bildschirm ist klar gegliedert und gibt auf einen Blick Auskunft über die eingeschlagene Richtung bzw. die Entfernung der Gegner (Kompaß), zur Verfügung stehende Magie- bzw. Lebenspunkte (Reagenzgläser), und auf Mausklick präsentiert sich sogar eine Automap. Die Existenz von Magiepunkten darf man nicht überbewerten, denn Sie bedeutet lediglich, daß der Hauptcharakter in der Lage ist, häßliche grüne Energiekugeln durch die Räume zu schleudern. Trifft man dabei versehentlich ein Monster, so hinterläßt dieses einen kleinen Wirbelsturm, in den man sich unbedingt hineinsaugen lassen sollte. Jetzt gelangen Sie in ein kleines Bonusspiel, in dem Sie Rebel Assault-like kleine Kristalle aufsammeln können.
Die grafische Darstellung könnte etwas detaillierter sein, und vor allem die Monster machen einen geradezu jämmerlichen Eindruck - auch wenn sie diesmal gerendert sind. Die Geschwindigkeit des Spielablaufs sowie die musikalische Untermalung sind also die einzigen Pluspunkte auf technischer Seite.

Oliver Menne

Statement



3D-Spiele können mich auch jetzt noch begeistern, allerdings ist Bloodwings nicht mehr als ein kurzer und damit auch teurer Zeitvertreib für Fantasy-Fans. Die Puzzles sind nicht besonders anspruchsvoll, die Action nicht gerade packend. Es gibt wirklich bessere Programme!



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 6 MB	General Midi
CD 280 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Action-Adventure

Grafik	60%
Sound	60%
Handling	75%
Spielspaß	47%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ausreichend

Pinball Mania

Wie ein Platzregen den ausgedörrten Wüstensand traf uns dieser Tage ein Vorstoß von 21st Century Entertainment: Nach schier endloser Wartezeit hat man es dort geschafft, einen weiteren Nachfolger des PC-Flippers Pinball Dreams fertigzustellen - ein angeblich völlig neues Spiel mit zahlreichen technischen Innovationen und Verbesserungen gegenüber seinen Vorläufern Pinball Dreams, Pinball Fantasies, Pinball Fantasies 2 und Pinball Dreams Deluxe. Was sollte eigentlich noch verbessert werden an einem Flipperspiel, das bereits in der Urversion, Pinball Dreams, schon alles hatte, was ältere Spielhallenflipper bieten können? Uns würde da schon etwas einfallen: Ein paar nette Spielereien, wie sie der neue Klassenbeste Psycho Pinball von Codemasters bietet - witzige Bonusspielchen im LCD-Display, abwechslungsreicheres Tabledesign und andere neue Ideen. Leider vermißt man all dies auch beim neuesten Sprößling der Flipper-Serie. Die vier neuen Tables - Tarantula, Jailbreak, Kick-Off und Jackpot bieten für Pinball Dream-Freaks zwar solide Flipperunterhaltung, können mit Psycho Pinball allerdings bei weitem nicht konkurrieren. **tb**





Aces - The Complete Collector´s Edition

Simulationsexperten sind sich einig: die Spiele aus der Aces-Reihe überzeugen durch Komplexität, Realitätsnähe und machen außerdem eine Menge Spaß. Jetzt hat Sierra die drei Flugsimulationen Aces over Europe, Aces of the Pacific und Red Baron zusammengepackt und auf eine CD-ROM gebannt. Geändert hat sich an den Spielen natürlich nichts, aber als Gimmick wurde zusätzlich eine Multimedia-Dokumentation der Jahre 1903-1939 beigelegt, die den Namen Aviation Pioneers trägt und Bilder bzw. erste Filme aus der Pionierzeit beinhaltet. Für Sammler und Liebhaber der Aces-Serie eine lohnenswerte Anschaffung. Wer noch keines der drei Spiele besitzt, sollte sofort zugreifen. Ein echter Dumping-Preis! **om**



RANKING

Sammlung	
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 70,-
Spielspaß	80%

Earthsiege Expansion Pack

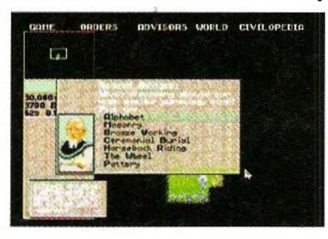
Fortsetzung folgt: Für das derzeit wohl beliebteste Roboter-Massaker wurde ein Erweiterungspack mit drei zusätzlichen Feldzügen geschnürt, bei denen Sie Bekanntschaft mit dem neuen Apakalypse-Herc, drei Einheiten der feindlichen Cybriden und weiteren Waffen machen. Auch der Schwierigkeitsgrad der Karrieren ist nun in vier Stufen regelbar. Thrustmaster-Besitzer freuen sich zudem über eine erweiterte Unterstützung ihres Eingabegerätes. An der 3D-Grafik, dem Sound und der Steuerung hat sich ansonsten nichts geändert. Wenn Sie die Earthsiege-Originalversion Ihr eigen nennen und nach neuen Missionen lechzen, führt an diesem Zusatz kein Weg vorbei. Zusätzliches Plus: Alle Bildschirmtexte liegen in einer deutschen Fassung vor, und selbst die Sprachausgabe wurde ordentlich synchronisiert. **pm**





Award Winners

Empire Interactive hat ein Spielepaket der Superlative geschnürt. Mit Lemmings, Civilization und Frontier wurden drei Klassiker verschiedener Genres auf eine CD gebannt. Frontier, der Nachfolger von Elite, ist ein Weltraumabenteuer, in dem man Handel treibt und verschiedene Missionen erledigt. Civilization ist eine Weltensimulation, in der man sein Volk durch die Geschichte führt und versucht, gegen andere Volksgruppen zu bestehen. Lemmings stellt ein Puzzle dar, bei dem es gilt, seine Männchen durch geschicktes Einsetzen ihrer Fähigkeiten in die Freiheit zu führen. Sämtliche Spiele zeichnen sich durch ein ausgezeichnetes Gameplay und eine fesselnde Handlung aus, die einem viele durchspielte Nächte vor dem PC bescheren. Wer eine komplette Sammlung der wichtigsten Spiele besitzen möchte, kommt an diesem Bundle nicht vorbei. **uj**



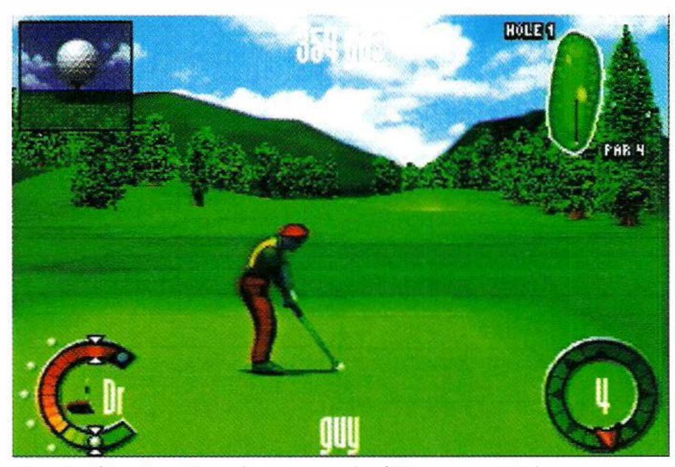




The Scottish Open (Virtual Golf)

It's Tee-time

Die Optionen beschränken sich gerade mal auf das absolute Minimum, und die VGA-Grafik läßt jeden PGA Tour Golf 486-Verwöhnten die Hände über den Kopf zusammenschlagen: The Scottish Open von Core Design ist der rettende Strohhalm für die golfvernarrten Anhänger der „33 MHz sind genug!"-Fraktion.



Zweckmäßigkeit zeichnet die Benutzeroberfläche aus: Dank der vertrauten Links-Steuerung können versierte PC-Golfer sofort einsteigen.

Daß der Hersteller über eine gesunde Portion Humor verfügt, läßt er bereits bei der Einleitung des Handbuchs durchblicken. Selbstbewußt heißt es dort: „The Scottish Open kommt einem Golfspiel in virtueller Realität so nahe wie kein anderes Computerspiel". Bei einem derart beeindruckenden Untertitel („Virtual Golf") darf man in der Tat Großes erwarten; ernüchtert muß man allerdings zur Kenntnis nehmen, daß sich die Golfplatz-Ansicht aus lediglich 320 x 200 Bildpunkten zusammensetzt - doch dazu später mehr.

Immerhin ist das Hauptmenü reichhaltig bestückt: Trainingsrunden und mehrere Turniere laden zum fröhlichen Schlagabtausch ein. Maximal vier Spieler mischen sich unter die 65 Profis, die sich mit Ihnen beispielsweise bei einem „Derby Scramble" (Zwei gegen Zwei) oder im elitären Rahmen der Scottish Open messen. Das Outfit der Golfer können Sie übrigens nach Gutdünken editieren; wenn Ihnen eine schräge Kombination aus blauen Haaren, gelbem Pulli und grünen Schuhen behagt, sind dazu nur wenige Mausklicks nötig.

Die phantastischen Vier

Nachdem man sich um diese spielerisch immens wichtigen Einstellungen gekümmert hat, darf man einen der vier 18-Loch-Plätze auf britischem Boden betreten. Zur Auswahl stehen The Bowery (Hampshire), Kilmarney (Irland), Penperro (Cornwall) und Carnoustie (Schottland). Jede Aktion läßt sich aus sechs verschiedenen Perspektiven beobachten: Per Tastendruck legt man z. B. fest, ob die Kamera den Ball während des Fluges verfolgt oder ob man lieber von einem Baumwipfel aus zuschaut. Das Tollste daran: Auch ohne teure Rechenpower schwenkt und dreht sich das Bild in schier unglaublichem Tempo. Außerdem können Sie den sogenannten „virtuellen Profi" (also den Golfspieler) beliebig nahe heranzoomen und damit z. B. trotz verdeckter Sicht einen sauberen Schlag bei einwandfreier Übersicht hinlegen. Ab und zu läßt sich sogar ein Kommentator zu einem Statement per Sprachausgabe („Guter Schlag!", „Das war ein Boagie") hinreißen. Verständlicherweise ist dieses Feature in der Disketten-Ausgabe nicht enthalten, die aber davon abgesehen die gleichen Tugenden wie die CD-ROM-Version bietet.

Virtuell und schnell

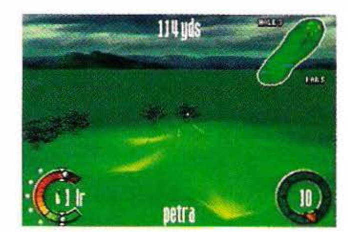
Auf Rechnern mit 50 MHz aufwärts ist die Grafik den etablierten Programmen von Ac-



Der Übergang von Grasflächen zu den Gewässern wird durch Farbverläufe dargestellt. Selbst auf 386ern ist der Bildschirm-Aufbau rasend schnell.



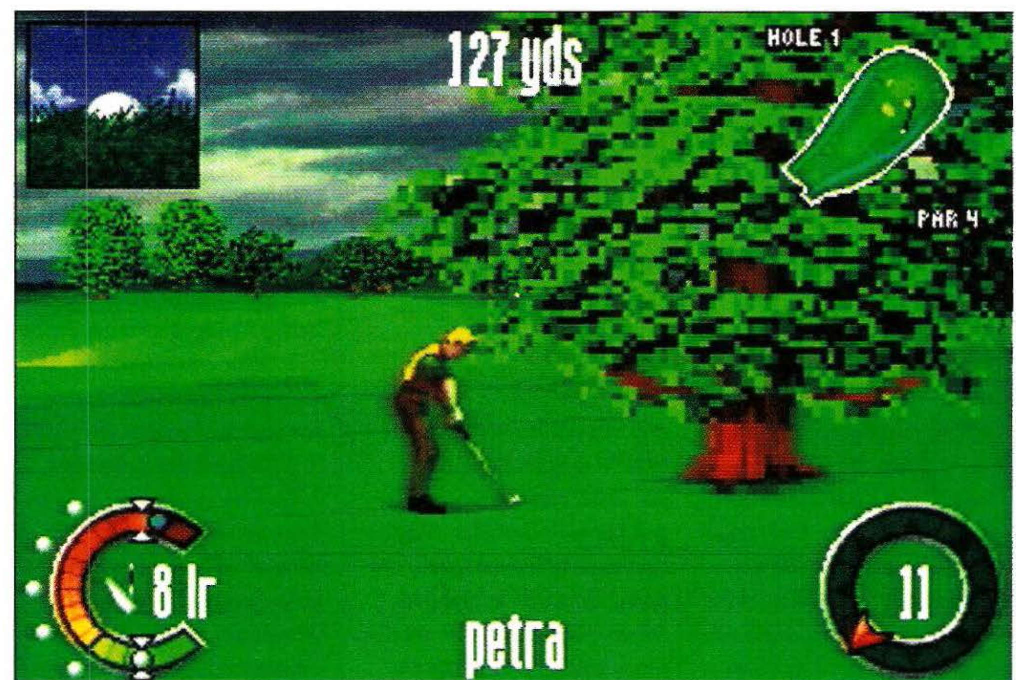
Kleiner Gag am Rande: Von Kopf bis Fuß läßt sich das Aussehen des Golfspielers verändern. Daneben kann man auch sein Können anpassen.



Dank der 3D-Grafik erkennt man Bodenunebenheiten und Anhöhen auf den ersten Blick.



Einsteigerfreundlich: Beim Putten schaltet das Programm automatisch auf den richtigen Schläger um.

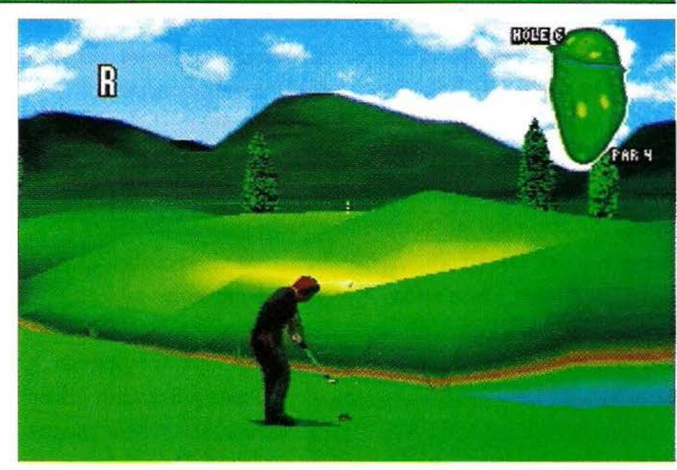


Das stets eingeblendete Bodengitter ist nicht nur bei diffizilen Präzisionsschlägen eine große Hilfe, sondern erleichtert auch die Abschätzung von Entfernungen.

cess und Electronic Arts deutlich unterlegen. Hier und da hat sich zwar ein Bäumlein verirrt, und die Tümpel wurden sogar mit vereinzelten Schilfrohren bestückt, aber von Fotorealismus kann beim besten Willen keine Rede sein. Das war auch nicht die Absicht der Programmierer: Stattdessen konzentrierte man sich auf eine ordentliche Performance und vernachlässigte zielstrebig jegliche Ansätze einer typischen Golf-Simulation - Motto: Was interessiert es mich, in welchem Winkel meine Füße zueinander stehen? Hauptsache: Spielspaß! Folglich sieht auch der Bildschirm sehr aufgeräumt aus. Mit von der Partie sind die Links-kompatible „Kraftleiste" (erster Klick: Stärke des Schwungs, zweiter Klick: Richtung), ein Windmesser, ein Icon für die Lage des Balls, dazu eine Mini-Karte des Terrains und die Anzeige des Lochabstands - für ein „Arcade Style"-Golfspiel ist dieses Minimum an Information mehr als ausreichend.

Wenngleich die plumpe Animation des Golfers und die klobigen Gehölze zunächst leichtes Unbehagen in der Magengegend hervorrufen, ist man selbst beim Einsatz eines PCs mit dreistelligem MHz-Display angetan von den praktisch nicht vorhandenen Ladezeiten und dem daraus resultierenden Spielspaß. Mehr Landschaft läßt sich innerhalb der wenigen Sekundenbruchteile nicht verwirklichen.

Petra Maueröder ■



Sandbunker, Flüßchen, Hügel und kleine Tümpel fordern Ihr Geschick heraus: Die vier Golfplätze sind für Einsteiger und Profis gleichermaßen geeignet.

Statement



PCs, die sich eines 486- bzw. Pentium-Chips samt SVGA-Karte rühmen, sind freilich Besseres gewohnt als spärlich bepflanzte VGA-Reviere und SingleSpeed-konforme 3D-Studio-Animationen. Doch auch Minderheiten wollen bedient werden: Für das versprengte Häuflein von Noch-386er-Besitzern, die neiderfüllt auf die verlockende 3D-Pracht von PGA Tour Golf 486 oder Links 386 Pro schielen, ist The Scottish Open einfach ideal. Ruckzuck wird die nächste Ansicht aufgebaut, ohne daß man zwischenzeitlich mehrmals die Kaffeemaschine frequentieren könnte. Den sonst üblichen Simulationsballast hat man sich in diesem Fall gespart: Munter schwingt und puttet es sich voran, und die Erfolgserlebnisse prasseln nur so auf den Spieler ein - in geselliger Runde DAS Golfspiel schlechthin!



RANKING

Golf-Spiel

Grafik	70%
Sound	65%
Handling	75%
Spielspaß	83%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	CORE Design
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

Flight Commander 2

Luftkrieg

Den Vorstoß in eine neue Art der Flugsimulationen wagt Avalon-Hill mit Flight Commander 2. Anstatt mit Joystick und 3D-Grafik werden Dogfights und Bombardements auf taktische Art und Weise ausgetragen.

Ob in Korea oder im Irak, Sie übernehmen das Kommando über ganze Geschwader. Der Aufgabenbereich erstreckt sich von der Auswahl der Waffen, der Crew bis hin zur Steuerung einzelner Maschinen. Nachdem Sie zu Beginn eines Einsatzes die Missionsbeschreibung durchgelesen haben, beginnen Sie mit der Bewaffnung der Maschinen. Neben verschiedenen Raketen stehen Ihnen auch einige Zusatzgeräte zur Verfügung. Danach erfolgt die Auswahl der Piloten. Diese erfordert besondere Sorgfalt, da jeder über individuelle Stärken und Schwächen verfügt und Piloten in einigen Kampagnen nur jeden zweiten Einsatz fliegen können. Gesteuert werden die Flugzeuge durch einen am Bildschirmrand dargestellten Steuerknüppel, der sich mit der Maus bewegen läßt. Die Geschwindigkeit wird durch einen Schubregler bestimmt, der sich direkt daneben befindet.
Flight Commander 2 scheint es auf den ersten Blick zu schaffen, durch eingestreute Funksprüche und zuschaltbare Realitätslevels ein realistisches Fluggefühl aufkommen zu lassen. Trotz der zahlreichen Einzelschlachten, fünf Kampagnen und einem Szenario-Editor kommt jedoch bald Langeweile auf. Dazu trägt auch die immer gleiche, nicht sehr detaillierte Grafik und das einseitige Kampfgeschehen, das auf Dogfights, Distanzduelle und Zielanflüge beschränkt ist, bei.



Auch in Flight Commander wird man mit Windows-Komfort verwöhnt.

Gerhard Pöpl



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 10 MB	General Midi
CD -MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, Windows 3.1

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, Windows 3.11

MULTIPLAYER
Modem, Null-Modem

RANKING

Strategiespiel

Grafik	59%
Sound	67%
Handling	69%
Spielspaß	66%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Avalon-Hill
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

Aufschwung Ost Deluxe Edition

Ein paar überarbeitete Menüs, zusätzliche Grafiken und Musikeinlagen, garniert mit einer vertonten Diashow, die altbekannte Fotos (z. B. John F. Kennedy bei seiner berühmten Rede) recycelt - das sind die Features der CD-ROM-Version der bekannten Wirtschaftssimulation rund um die neuen Bundesländer. Als Politiker sollen Sie aus den schwer angeschlagenen Regionen wieder „blühende Landschaften" mit gesunden Finanzen und einer lebenswerten Infrastruktur machen. Dabei bedienen Sie sich der mausgesteuerten Benutzeroberfläche, die mit Icons und aufgeräumten Menüs überzeugt. Das stark an SimCity angelehnte Spiel ist thematisch längst nicht mehr so attraktiv wie kurz nach der Wiedervereinigung, was im übrigen auch auf die VGA-Bildchen zutrifft. Inzwischen gibt es weit originellere und schönere Vertreter des Genres. pm



Statistiken und Tabellen satt bietet auch die CD-ROM-Version.

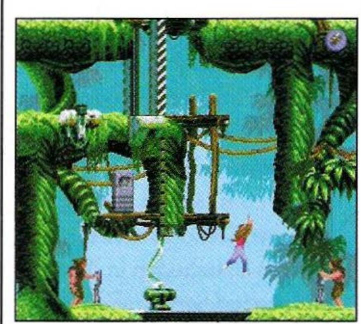


RANKING

CD-ROM

Hersteller	Sunflowers
Preis	ca. DM 100,-
Spielspaß	75%

Flashback CD-ROM



Schon in den ersten Levels ist exaktes Timing gefragt.

Der tropische Jump & Run-Spaß von Delphine verzückt auch heute noch durch die lebensechten Animationen mit unverkennbaren Anleihen bei Prince of Persia. Als Geheimagent sind Sie in den Urwäldern eines unbekannten Planeten unterwegs, in denen es vor Gefahren nur so wimmelt. Sieben ausgedehnte Levels (unterteilt in drei Welten), knifflige Puzzles, die feinfühlige Steuerung und ein nicht zu leichter Schwierigkeitsgrad sind Garanten für langanhaltenden Spielspaß. Zwischendurch wird man von 75 kurzen 3D Studio-„Cinemotics" bei Laune geholten. Als Zugabe gibt es digitalisierte Soundeffekte und ein komplett neues Intro. Wenn Sie Aloddin, Cool Spot und den König der Löwen schon durchgespielt haben und auf der Suche noch einer echten Herausforderung sind, sollten Sie einen Blick auf diesen Klassiker riskieren.

pm



RANKING

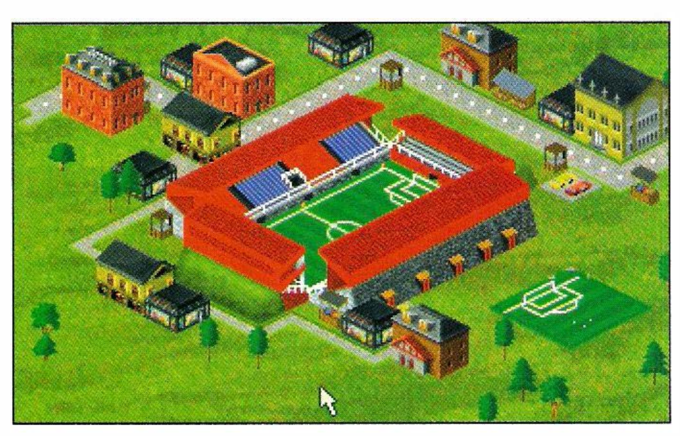
CD-ROM

Hersteller	Delphine/U.S. Gold
Preis	ca. DM 80,-
Spielspaß	77%

Der Meister

Quo vadis?

Konkurrenz belebt das Geschäft. Getreu diesem Motto ließ es sich die britische Firma Impressions nicht nehmen, den deutschen Fußballmanager-Markt mit einem neuen Produkt, genannt „Der Meister", zu beglücken.



Das Hauptmenü: durch Mausklick gelangen Sie in die jeweiligen Abteilungen des Sportvereins. Danach wird`s allerdings etwas unübersichtlich.

Die Engländer setzen zunächst auf Altbewährtes. Als Manager eines Fußballvereins kümmern Sie sich um Spielereinkäufe, Werbung, Stadionausbau und Eintrittspreise. Allerdings gibt es über Ihnen noch eine Instanz, die Ihnen genau auf die Finger schaut: der Vorstand. Besonderer Wert wird bei diesem Spiel auf das Merchandising gelegt. Neben dem Bau von Cafés, Restaurants und Fanshops müssen Sie sich auch noch um die Preise der verschiedenen Artikel kümmern. Der eigentliche Spielablauf wird in einer Art Tischfußball-Ansicht dargestellt. Dadurch ist es möglich, nicht nur Torszenen, sondern den gesamten Spielverlauf mitzuverfolgen. Auf diese Weise können Schwachstellen im Team besser erkannt und der Erfolg der gewählten Taktik besser beurteilt werden. Für ungeduldige Manager läßt sich der Ablauf der Spielszenen aber auch beschleunigen.



In den Sportnachrichten wird man über aktuelle Ereignisse informiert.

Meister der Optionen

Für mehr Abwechslung sorgen die zahlreichen Optionen zu Beginn und während des Spiels. So kann beispielsweise festgelegt werden, ob Sie einen kommerziellen Spielmodus oder einen Modus mit Betrugsmöglichkeiten bevorzugen. Weiterhin können zu jedem beliebigen Zeitpunkt des Spiels Spieler- und Mannschaftsnamen und die Stärkewerte verändert werden. Wem das Aufsteigen von der Regionalliga in die erste Liga zu lange dauert, der kann einfach ein Team aus der obersten Liga auswählen und sofort um die deutsche Meisterschaft mitspielen. Doch die Bandbreite der Optionen kann nicht über einige Mängel hinwegtäuschen. Aufgrund der vielen Haupt- und Untermenüs geht die Orientierung bald verloren. Ebenso läßt die Grafik zu wünschen übrig. Blasse, grobkörnig dargestellte Spielszenen, unübersichtliche Tabellen und Statistiken und ein Schriftbild, das an die ersten Bundesliga-Simulationen erinnert, bremsen den anfangs aufkeimenden Spielspaß.

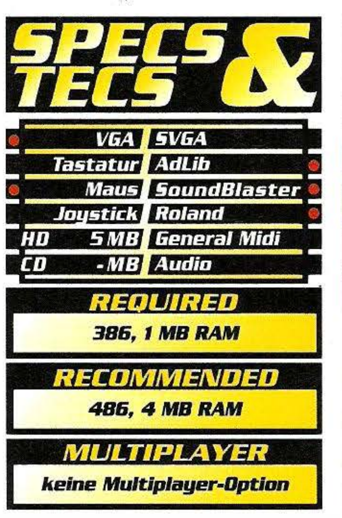
Gerhard Pöpl ■

Statement

Der Meister ist ein Spiel, das sich mühelos in die Massenware der vergangenen Monate einreiht. Die guten Ansätze in Bezug auf das Merchandising und die vielfältigen Spieloptionen werden von der schlechten Ausführung vor allem im Hinblick auf die grafische Gestaltung zunichte gemacht. Wem allerdings die Grafik nicht soviel bedeutet und wer für die anstehende Sommerpause eine Beschäftigung mit seiner innig geliebten Bundesliga sucht, der kann auch darauf mal einen Blick werfen.



Tischfußball: bei Der Meister darf man das Spiel der eigenen Mannschaft aus der Vogelperspektive verfolgen.



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 5 MB	General Midi
CD - MB	Audio

REQUIRED: 386, 1 MB RAM

RECOMMENDED: 486, 4 MB RAM

MULTIPLAYER: keine Multiplayer-Option



RANKING

Fußballmanager

Grafik	50%
Sound	50%
Handling	55%
Spielspaß	56%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Impressions
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	nicht bewertbar



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

RAUSCHEN IM BLÄTTER WALD

Hallo PC Games,
soeben überfiel mich mein Sendebewußtsein, und ich würde gerne mal meinen Frust über diese pubertären Computerclubteenies ablassen, die sich wahrscheinlich durch „ihr ach so tolles Fachwissen" berufen fühlen, einmal Redakteur zu spielen und ihren Mumpitz ungefiltert in den Blätterwald zu pusten. Das wäre ja vielleicht nur halb so schlimm, wenn diese Schmierfinken nicht exzellente Programme auf Kosten von fragwürdigen Profilierungsversuchen gnadenlos runterputzen würden. „Stell Dich quer, dann bist Du wer", getreu diesem Motto werden grafisch und spielerisch hochwertige Neuerscheinungen in Grund und Boden gewertet, um sich ja nicht dem Verdacht auszusetzen, man könnte ja ein stinknormaler Konsument wie die da draußen sein. Deshalb erhält ein abgefucktes Jump & Run aus einer Mailbox in Thailand (nur Supercracks kommen an solch spacige Geschichten heran) wahrscheinlich eine bessere Benotung als z. B. Dark Forces, und wenn ein Programm mehr als zehn Leuten zugänglich gemacht wurde, ist das eh schon -ZENSIERT- und megaout. Gut ist nur, was kein Schwein auf diesem Globus kennt und nur mit einer Geiselnahme zu beschaffen ist. Solch ein Ignorantentum, welches mir auch bei zufälligen Gesprächen mit Leuten in Softwareläden begegnet, geht mir tierisch auf den Keks. Erfreulicherweise seid Ihr auf diesen Zug nicht aufgesprungen und verkneift Euch weitestgehend ein publiziertes „Kenn ich, weiß ich, hab ich schon längst". Die Rezensionen sind meistens gut begründet, und wenn ein Programm den Bach runtergeht, schreibt Ihr auch wenigstens, woran es lag. Zieht Euer Ding weiterhin so durch! Natürlich kann geschmacklich jeder auf einer anderen Wellenlänge sein - mein Gott, das billige ich ja auch allen anderen zu. Zudem bringt der Markt auch eine Menge an Schund und minderwertigen Produkten hervor. Hier muß die Spreu vom Weizen getrennt werden. Aber ein Verriß, und damit meine ich auch fachfremde Magazine, die sich mit Musik, Literatur und Filmen befassen, der aufgrund einer himmelschreienden Profilierungssucht entsteht, um noch hyper als die Konkurrenz zu sein, scheint momentan zur Unsitte geworden zu sein, und es wird eher schlimmer.
Außerdem will ich Rainer noch mein Mitleid darüber mitteilen, was er ab und zu an hirnrissiger Post beantworten muß, und zwar genau von solchen verqueren Milchbubis, die später mal solche Kritiken verzapfen werden wie ich angesprochen habe. Allmächtiger, laß bitte deren Rechner abstürzen!

Weiter so: Andreas Schulte

Zum Glück bleibe ich vor derartigen Auswüchsen meist verschont, obwohl auch ich in diversen, „artfremden" Magazinen darüber stolpern durfte. Gelegentlich kommt beschriebene Spezies via Leserbrief ins Haus geflattert. Allerdings sorgen derartige Epistel nicht für heftige Adrenalinschübe wie bei Dir (sehr abträglich für das Wohlbefinden), sondern eher für verstärkte Heiterkeitsausbrüche. Manchmal kann ich mich auch nicht zurückhalten und veröffentliche solch einen Brief, was immer wieder zu lebhaften Diskussionen auf diesen Seiten führt. Ich sehe so etwas nicht als Belästigung, sondern als Farbtupfer - auch wenn mir diese Farbe nicht gefällt. Wir werden natürlich nicht auf diesen Zug aufspringen, da wir sehr genau wissen, wem wir unseren Lebensunterhalt zu verdanken haben. Das sind nicht diese megacoolen Übermacker, sondern Leute wie Du.

SENF

Tag Rainer!
Raaaineeer! Jetzt reicht es! Wir dachten, Du seist sozial und druckst unseren Brief ab! Aber nein, Du willst ja von uns genervt werden! Die PC Games ist.... (bekannte Lobeshymnen). Aber es gibt doch etwas zu kritisieren. Da wir Abonnenten sind, haben wir den Wandel Eurer Zeitschrift seit Ausgabe 5/93 mitbekommen. Also zählen wir schon zu der Rentnercrew Eurer Leser. Kommen wir zum Punkt: wir haben auch bemerkt, daß Eure Wertungen von denen anderer Zeitschriften abweichen. Ihr bewertet viel höher!
Nun müssen wir auch noch unseren Senf zu „DTD" abgeben (gibt's jetzt ein Airlines?). Die Rubrik ist ganz lustig, vor allem, weil Du die Spiele so arg fertigmachst. Wir finden es aber auch gut, weil der Leser dann über besonders schlechte Spiele informiert wird. Apropos Senf: Wo bleibt eigentlich Dein Ketchup zu XXXX? So genannt, weil es auf dem Index steht. Uns interessiert Deine Meinung sehr. Sei doch nicht so verklemmt! Könntet Ihr die Leser in den Tests auch mit dem kameradschaftlichen „Ihr" anreden? Also, jetzt reicht es, der Bildschirm fängt so langsam an zu blenden. Wenn Du unseren Brief nicht abdruckst, dann bekommen wir mieseste Depressionen und werden nie wieder glücklich. Und das willst Du doch nicht, oder?

Ciao: Stopfi und Tuso

Wir würfeln unsere Wertungen nicht aus, sondern diskutieren darüber in den Redaktionskonferenzen. Warum andere Zeitschriften oft (?) anders werten, kann ich auch nicht sagen. Da solltet Ihr besser die fragen (aha - Ihr lest also fremd?). Wir stehen auf jeden Fall zu unseren Wertungen. Ein Spiel aus

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (8/95) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: ____
2. Heftlayout: ____
3. Textqualität: ____
4. Themenangabe: ____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

dem DTD-Fundus würde ich Euch zwar gönnen, doch leider muß ich mir das Vergnügen verkneifen. Sehr zu meinem Entsetzen kommen erstaunlich wenig Spiele auf den Markt, die wirklich so abgrundtief schlecht sind, um hemmungslos darüber herzufallen. Das Leben ist grausam! Themawechsel: Ich werde mich hüten, meine Meinung zu einem indizierten Spiel öffentlich herauszuposaunen - das hat nichts mit „verklemmt" zu tun. Auch wenn es schwer vorstellbar erscheint, hänge ich an meinem Job. Schon allein, weil er mir die Bezahlung der Miete und ein paar anderer Kleinigkeiten ermöglicht. Wieder Themawechsel: Das leidige Gerangel um die Anrede. Ich tu mich hier leicht, weil ich dem Leser so antworten kann, wie er mir schreibt. Nicht jeder schätzt einen „kameradschaftlichen" Umgangston. Eine neutrale Anrede kann aber nicht schaden, oder? Auf diesen Seiten können wir uns ja Duzen - und ein „Sie" im Test wird Euch nicht gleich aus der Bahn werfen.

HUMORIG

Sehr geehrte Redaktion!
Seit Anfang des Jahres kaufe ich regelmäßig Ihre Zeitschrift und bin mit dem Preis/Leistungsverhältnis völlig zufrieden. Aber in Ihrem Kleinanzeigenteil komme ich vor Lachen nicht in den Schlaf! Die dort angebotene Hardware wird zu Preisen angeboten, zu denen ich sie auch im Laden kaufen kann. Sind die Anzeigen tatsächlich ca. drei Monate vor Erscheinen der Ausgabe bei Ihnen eingegangen oder haben die Inserenten tatsächlich nur den Überblick über die aktuellen Neupreise verloren?

Mit freundlichem Gruß:
Dietmar Kistner

Durch den Ablauf in der Redaktion erscheinen die Anzeigen im Market Place ca. vier bis sechs Wochen nach Eingang. Obwohl dort öfters auch überlegenswerte Angebote stehen, komme auch ich nicht umhin, viele Inserenten ob ihres schier unglaublichen Optimismus zu bewundern.



MENSCHLICH

Hallo PC Games!
Ohne lange Vorreden (sehr löblich! Anm. v. RR) zum eigentlichen Grund, warum ich Euch schreibe. In den letzten Monaten kamen sehr viele 3D-Actionspiele auf den Markt, so auch Descent und Dark Forces. Obwohl beide Spiele eine ähnliche, sehr gewaltreiche Handlung haben, ist Descent schon ab 12 empfohlen, Dark Forces erst ab 18. Woran liegt das? Macht das wirklich so viel aus, daß man bei Descent auf Roboter schießt und bei D.F. auf Menschen?

Mit freundlichen Grüßen:
Nica Franzen

Das macht nicht nur viel aus, sondern ist der Kernpunkt der Sache! Während sich niemand darüber groß aufregt, wenn Kids (digital) Maschinen zu Schrott verwandeln, wird es von unserer Gesellschaft nur ungern toleriert, wenn geübt wird, aus Menschen Leichen zu basteln. Im Falle Dark Forces hat man aber außerdem die Möglichkeit, Stormtroopers zu lähmen.

UNMÖGLICHES

Hallo Rainer!
Warum sollte ich das übliche Geschleime weglassen, wo es doch gar nicht üblich ist? Wenn alle beteuern, daß sie es weglassen wollen - wie soll es da üblich sein? Also: Eure Zeitschrift ist inhaltlich völlig in Ordnung und überhaupt und so. Aber da gibt es noch eine andere Sache! Es liegt mir natürlich nichts ferner an dieser Stelle in irgend einer Weise etwas Negatives über diese herrliche Zeitschrift zu schreiben, aber wäre es nicht komisch, wenn eine (natürlich frei erfundene Person), die seltsamerweise genau da wohnt, wo ich auch mein Heim habe und sich Anfang des Jahres, der Bequemlichkeit halber, ein Abo Eurer wunderbaren Zeitschrift zugelegt hat, seine heiß erwartete Lektüre nicht wie versprochen früher als die Allgemeinheit, sondern erst regelmäßig am Freitag nach dem offiziellen Erscheinungstermin bekommt? Und wäre dieses ohnehin schon wunderliche Vorkommnis nicht noch mysteriöser, wenn ein (natürlich ebenso frei erfundener) Freund dieser (frei erfundenen) Person, der nur 200 Meter nordöstlich wohnt, seine ebenfalls abonnierte PC Games stets zur rechten Zeit bekäme? So etwas ist natürlich bei einer Zeitschrift dieser Güteklasse gar nicht vorstellbar, aber ich könnte mir vorstellen, daß solch eine betroffene Person mit der Zeit ein wenig ärgerlich wird und sich gar dazu hinreißen lassen könnte, einen Leserbrief zu schreiben. Aber was schreibe ich da? Bei der PC Games ist so etwas (wie schon erwähnt) gar nicht möglich.
2. Thema Sucht: Leider bin ich bei dem Versuch, den XXXX Verlag zu verklagen, nicht durchgekommen. Dieser hat es nämlich zu verschulden, daß ich an die im höchsten Maße suchterregenden Agatha Christie-Romane geraten bin. Aber vielleicht habe ich mehr Glück bei den Herstellern von Modelleisenbahnen oder Kochbüchern.
3. Thema Origin: Warum klagen wir eigentlich, daß wir ihre Spiele auf unseren Kisten nicht zum Laufen kriegen? Anscheinend wollen wir doch solche Supergrafik gar nicht, denn sonst dürften wir uns doch gar nicht aufregen, denn schließlich stehen doch Grafik und Anforderungen im Verhältnis zueinander. Was ich damit sagen will: Entweder wir verzichten auf jegliche Neuerungen und kommen auf ewig mit unseren Rechnern aus, oder wir wollen Verbesserungen. Dann wachsen auch die Anforderungen.
4. Thema Raubk... ich laß es lieber.
Und das war's auch schon. Falls ich mich mit meinem Märchen an die falsche Stelle gewandt habe, entschuldige ich mich dafür.

Bis zum nächsten Mal: F. B.

1. Da es nur ein Märchen ist, bin ich als verlagseigener Märchenonkel schon der rechte Ansprechpartner. Ein (natürlich ebenso frei erfundener) Leserbriefbeantworter könnte natürlich (eine erst recht frei erfundene Aboabteilung) heimsuchen, und nach der Verspätung fragen. Ich könnte mir auch vorstellen, daß dieses Problem lösbar wäre. Es wäre auch denkbar, daß diese Person von einem (natürlich auch frei erfundenen) Verlag einige CDs als Trostpflaster bekäme. Leider könnte das recht schwierig werden, da diese Person keinen Absender angegeben haben könnte, was es dem imaginären Leserbriefbeantworter sehr schwer machen würde. Dieser arme Leserbriefbeantworter könnte dann jammern: „Wenn mir dieses Pappnase ihren Absender nennt, könnte ich auch was für ihn tun!" Aber ein so sympathischer, wortgewandter Leser wie Du kann sich so etwas sicher kaum vorstellen. Es wäre mir ein Vergnügen, bald wieder Post von Dir zu erhalten.
2. Auch ich habe schon versucht, Autobahnen auf den Index setzen zu lassen, weil sie mich dazu verleiten, eventuell vorhandene Geschwindigkeitsbeschränkungen zu überschreiten. Das Leben ist eben grausam.
3. Dem ist nichts, aber auch schon rein gar nichts hinzuzufügen.
4. Danke!



VERSCHIEDENES

Hi Rainer!
1. Danke für den Civilisation Werkzeugkasten. Grandiose Idee - bitte mehr davon!
2. Da ich meine PC Games nicht zerschneiden will, entgehen mir natürlich die CD-Inlays. Könnte man da nichts ändern?

Bis zum nächsten Leserbrief:
Martin Auer

1. Danke - wir werden unser möglichstes tun.
2. Natürlich kann man das ändern! Kauf Dir einfach zwei PC Games - eine zum Zerschneiden, die andere fürs Leben (Anm. d. Red.: eigentlich sollte das Problem seit dieser Ausgabe gelöst sein!)

Coupon
Kleinanzeigen

Noch stehen keine Rubriken definitiv fest, wir richten uns ganz nach Ihren Zusendungen - und die werden sicherlich sehr zahlreich sein. Schließlich ist das die beste Möglichkeit, seine alte Software oder auch Hardware an den Mann zu bringen. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkungsaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen. Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 8/95

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus und schicken Sie diesen an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Wichtig! Dem Coupon müssen Sie unbedingt den **Aufkleber** der Coverdisk (wenn Sie die Coverdisk-Version gekauft haben) oder die **CD-ROM** (wenn Sie die CD-ROM-Version gekauft haben) beilegen, damit wir den Fehler überprüfen können.

COUPONS

PC GAMES COVER-CD-ROM 8/95

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

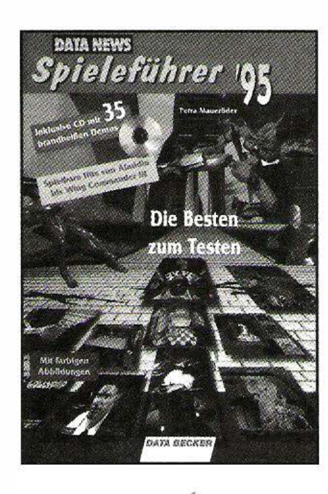
PLZ, Wohnort

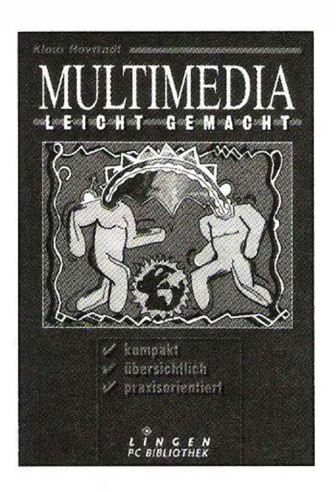
PC GAMES COVERDISK 8/95

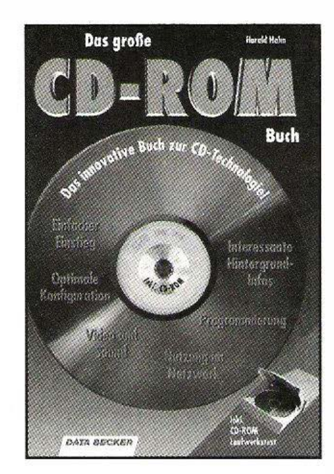
Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort







Spieleführer `95

„Die Besten zum Testen" - unter diesem Motto sammelte Petra Maueröder die 64 Spieleprogramme, die aufgrund der Verkaufscharts und Pressebeurteilungen zur Creme der Softwarebranche gehören. Auf jeweils zwei Seiten finden sich zu den einzelnen Produkten Soft- und Hardwareanforderungen sowie erstaunlich informative Testberichte. Da das Buch nur teilweise in Farbe gedruckt wurde, verlieren viele der ansonsten recht brauchbaren Screenshots ihren Informationsgehalt, ansonsten gibt es an dem Buch nicht viel auszusetzen. Damit sich der Kauf von Zeitschriften wie etwa der PC Games dennoch lohnt, finden sich in den Texten keinerlei Tips und Tricks, Cheats oder Bugreports. Das Buch wird von einer CD-ROM abgerundet, auf der sich Demoversionen von immerhin 35 im Buch vorgestellten Programmen befinden. Ein Menüprogramm sucht man leider vergebens, im Buch wird aber immerhin die manuelle Installation beschrieben.

Harald Wagner ■

Petra Maueröder
Spieleführer `95
Data Becker
143 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8158-1175-9

Aufrüsten zum Multimedia-PC

Das Buch beschäftigt sich nicht nur mit dem allseits beliebten Thema „So baue ich eine Soundkarte ein", sondern erklärt darüber hinaus die Funktionen und Eigenschaften sämtlicher Hardwarebauteile. Dabei blicken die Autoren auch weit über den Tellerrand: so erklären sie beispielsweise die Funktion verschiedener Fernsehsysteme, die Interna von Soundtechniken und vieles mehr. Dafür geriet der zugegebenermaßen aktuelle Soft- und Hardwareüberblick äußerst lückenhaft, als Nachschlagewerk für CD-Laufwerke und -Titel eignet sich das Buch nicht. Es eignet sich aber hervorragend, um in gut lesbarer Form sein Allgemeinwissen rund um den PC zu verbreitern. Leider ist das originelle Kapitel „Was ist Multimedia", in dem Berufsbilder, Einsatzbereiche und Kaufargumente (!) angeführt werden, viel zu kurz geraten. Ansonsten erhält man mit dem relativ preiswerten Buch einen ordentlichen Überblick zu dem Thema Multimedia, der eher in die Breite als in die Tiefe geht.

Harald Wagner ■

Thompson, Aleshire u.a.
Aufrüsten
zum Multimedia-PC
Markt und Technik
416 Seiten
DM 49,00
ISBN 3-87791-714-3

Multimedia leicht gemacht

Eher an den Techniker wendet sich das Buch von Klaus Hovstadt. Anstatt sich mit Dateiformaten, beliebten Multimedia-Anwendungen oder ähnlichem aufzuhalten, beschäftigt sich das Buch ausschließlich mit der Hardware. Immerhin beschränkt es sich nicht auf den Einbau von typischen Multimediakomponenten, auch Harddisk- und Prozessortausch werden leicht verständlich erklärt. Inhaltlich erinnern die ersten Kapitel daher an eine Zusammenfassung eines Hardwarehandbuchs. Das leidige Dauerproblem IRQ/DMA findet zwar ebenfalls Erwähnung, es wird jedoch nicht so eingehend erklärt, daß der Hobbybastler seine Hardware von Anfang an fehlerfrei einstellen könnte. Insgesamt wird das kompakte Buch seinem Titel nicht gerecht, da längst nicht alle Aspekte der Multimedia abgedeckt werden (auch nicht die wichtigsten) und wohl auch nicht jeder Leser mit den rein technischen Aspekten zurechtkommen dürfte.

Harald Wagner ■

Klaus Hovstadt
Multimedia
leicht gemacht
Lingen
208 Seiten
k. A.
k. A.

Das große CD-ROM-Buch

Auf den ersten Blick mag ein Buch zur CD zwar ziemlich nutzlos wirken, die unzähligen Möglichkeiten, bereits beim Einbau des Laufwerks Fehler zu machen, rechtfertigen die Betrachtung dieses Werkes aber durchaus. In sechs sehr ausführlichen Kapiteln beschäftigt sich der Autor mit den CD-Formaten, der Laufwerksinstallation, der typischen CD-Software und verbreiteten Betriebssystemen. Dabei schreckt er nicht einmal davor zurück, die Programmierung des MSCDEX, der Windows APIs und der DOS-Interrupts anhand von C-Beispielen zu erklären. Kein Buch über CDs ohne CD - so findet sich auch hier ein Silberling mit einigen Dateibetrachtern, Beispieldateien und drei Spieledemos, die mit dem Buchtitel eigentlich nichts zu tun haben. Insgesamt ist Das große CD-ROM-Buch ein hochinteressantes, aber etwas unstrukturiertes Sammelsurium, das zwar wirklich jedes mit CDs zusammenhängende Thema bespricht, gezielt Informationen zu suchen, ist aber fast unmöglich.

Harald Wagner ■

Harald Hahn
Das große
CD-ROM-Buch
Data Becker
444 Seiten
DM 59,00
ISBN 3-8158-1073-6

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567, 3006 (Oliver Menne)
100335, 1252 (Thomas Borovskis)
100546, 3040 (Harald Wagner)

PC Games Mailbox
Sammelnummer: (09 11) 20 99 11

Bei Reklamationen wenden Sie sich an
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Reklamationshotline
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Spielehotline
Montag bis Freitag,
13 bis 16 Uhr
(09 11) 6 42 77 62

Leserservice
Montag bis Freitag,
12 bis 16 Uhr
(09 11) 6 42 77 63

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christion Geltenpoth

Redaktionsleiter
Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter
Christion Müller

Leitende Redakteure (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion
Roland Gerhardt

Textkorrektur
Herbert Aichinger, Christaph Kujawa

Redaktion Deutschland
Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Petra Maueröder, Christion Bigge, Hans Ippisch

Redaktion USA
Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistenz
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter
Christion Späthe, Richard Vogler, Lars Geiger, Udo Johnson, Gerhard Pöpl

Layout
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Patrick Hodge, Gisela Tröger, Bettina Kaim, Hans Strobel, Andreas Pröls

Titelgestaltung
Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb
Gang Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christion Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Titel PC Games
Electronic Arts/Origin

Anzeigenleitung
Thorsten Szameitat
Telefon: (09 11) 9 68 32 19

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Folkstraße 45-47, 47058 Duisburg
Telefon: (02 03) 3 05 11 11
Fax: (02 03) 3 05 11 34

Anzeigendisposition
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 32
Fax: (09 11) 6 42 63 34

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6, gültig ab Mai 1995

Abonnement
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 99,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

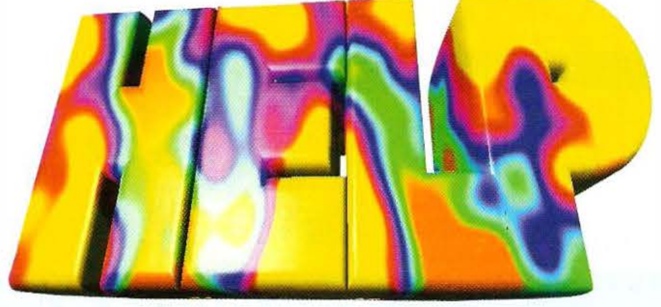
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg



Verkaufte Auflage
I. Quartal 1995
176.884 Exemplare

Inserentenverzeichnis







DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 8/95

LOST EDEN

SPIELHILFE/LÖSUNGSWEG



Das Spiel ist im wesentlichen so leicht, daß es sich fast von selbst löst. Meist wird man durch das, was die Charaktere so zu sagen haben, wirklich mit der Nase auf die Lösung gestoßen. Dennoch gibt es einige Rätsel, die nicht ganz so offensichtlich zu knacken sind. Hier nun meine Tips, mit deren Hilfe jeder in der Lage sein sollte, den Fiesling Moorkus Rex in die ewigen Jagdgründe zu schicken.

Wichtiger Hinweis: es kann immer mal wieder passieren, daß man eines mehr oder weniger grausamen Todes stirbt; daher ist es unbedingt nötig, regelmäßig und häufig den Spielstand abzuspeichern. Zwar stehen dafür nur drei Speicherplätze zur Verfügung, aber das ist auch nicht weiter schlimm. Bei mir hat es sich bewährt, die Plätze in der Reihenfolge 1,2,3,1,2,3,1,2,3 zu belegen, denn dann hat man immer drei aufeinanderfolgende aktuelle Spielstände und kommt auch in ganz verfahrenen Situationen locker weiter. Noch etwas: Dies ist keine lückenlose Komplettlösung; ich habe mich hier darauf beschränkt, Probleme und Rätsel anzusprechen, die ich für besonders knifflig oder zumindest bedenkenswert halte. Alles andere dürfte für jeden leicht selbst zu lösen sein. Aber im Notfall nicht gleich verzweifeln: es gibt ja noch Taus Muschel, die Adam weiterhilft...



Tips & Lösungen:

Die Zitadelle von Mo:

Dina wird Adam erst dann in die Kammer des zungenlosen (und deshalb so schwer verständlichen) Henkers Jabber begleiten, wenn man ihr den mutverleihenden Talisman gibt. Jabbers Geschenk, ein uralter Zahn, öffnet den Geheimgang zum Gewölbe unter Mo, wenn man den Zahn in das Gebiß der Mumie in Monks Arbeitszimmer einsetzt. Unten gelangt man zu einem Skelett, bei dem man genauso verfährt. Auf dem Boden des Gewölbes liegt ein Glasprisma, das unbedingt benötigt wird: es muß zusammen mit der weißen Platte in Monks Zimmer eingesetzt werden.

In den diversen Tälern:

Jedes Tal muß Bildschirm für Bildschirm erforscht werden. Allgemein erfordert der Zitadellenbau dabei folgende Schritte:

1) Der humanoide Siedlerstamm muß gefunden werden.
2) Brontosaurier müssen mit einem Pilz und Flötenmusik zum Zitadellenbau überredet werden.
3) Der Wassersaurier muß gefragt werden, welcher Gegenstand die Tyrannosaurier vertreibt.
4) Dieser magische Gegenstand muß beschafft werden.
5) Die Velociraptoren müssen für den Kampf gegen die Tyrannosaurier engagiert werden.
6) Die Triceratopse müssen irgendwann dazu bewegt werden, beim Bau mitzuhelfen.

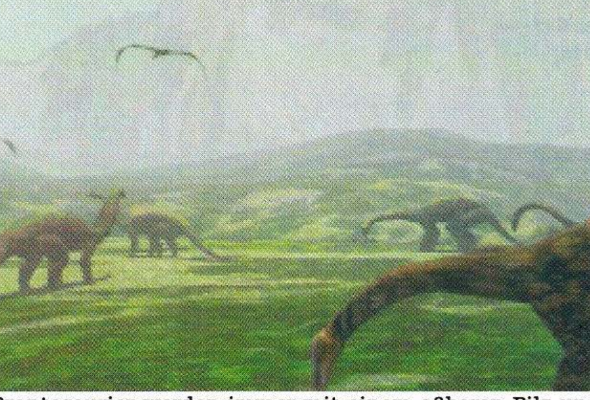
● Beim Durchstreifen der Täler: oft speichern! Immer wieder trifft man auf eine Horde Tyrannosaurier, und dann heißt es nur noch: Abhauen, solange es noch geht - wenn man nicht ohnehin sofort gefressen wird!

● Pilze und Vogelnester befinden sich in Waldgebieten (grüne Flächen auf der Übersichtskarte). Am besten immer einen Vorrat an beidem bereithalten. Zur Beachtung: nur die großen, dicken Pilze sind genießbar, die schmalen sind giftig und sollten weder weitergegeben noch verzehrt werden.

● Die Äpfel für die Wassersaurier bekommt man von Thugg, sobald man ihn anspricht!

● Bevor man einen Apfel ins Wasser wirft, erst nachsehen, ob sich in diesem Bildschirm überhaupt ein Wassersaurier befindet, sonst ist das schöne Obst sinnlos vergeudet.

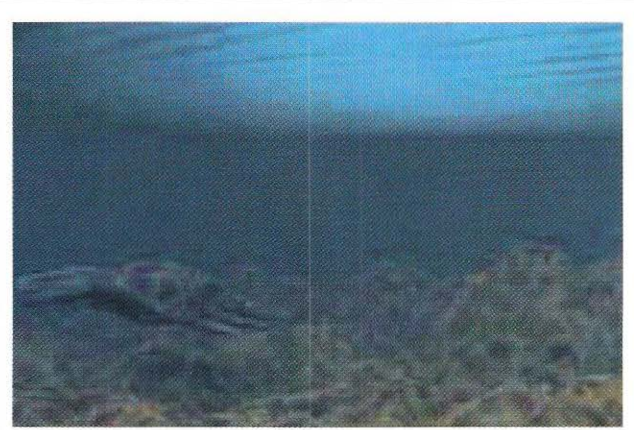
● Gold für die Velociraptoren gibt es am Wasser zu finden - man muß allerdings erst mit seinen Begleitern darüber reden.



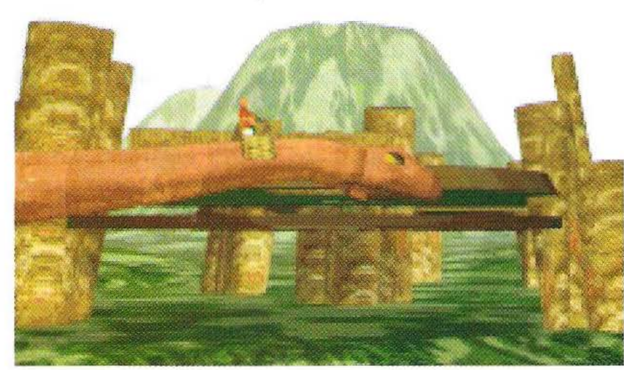
Brontosaurier werden immer mit einem eßbaren Pilz und Flötenmusik zum Bau einer Zitadelle animiert.

LOST EDEN

SPIELHILFE/LÖSUNGSWEG



Man sollte immer erst schauen, ob sich ein Wassersaurier in der Nähe befindet, bevor ein Apfel verschwendet ird.



Als allererstes muß an den Verteidigungsstützpunkten, den Zitadellen, gearbeitet werden.

● Die magischen Artefakte bekommt man erst im Tal von Uluru, und zwar von den Einwohnern, den Ulele; aber auch nur im Austausch gegen deren verlorengegangene Kultmasken.

● Diese Masken wiederum sind leicht zu bekommen: man findet sie entweder beim Durchsuchen der Täler oder erhält sie von den Stämmen der anderen Täler als Dank für die in ihrem Tal errichtete Zitadelle.

● Sobald man den Velociraptoren Gold und den magischen Gegenstand gegeben hat, werden diese die Tyrannosaurier für immer aus dem jeweiligen Tal vertreiben.

● Wenn Dina sich auf die Suche nach dem verschwundenen Mungo gemacht hat, man sie aber braucht, um Eve aus der Geiselnahme der Castra auszulösen, findet man sie im jeweiligen Tal an einem Ufer des Sees. Sie kann nur zum Mitkommen bewegt werden, wenn man mit ihr in die weiße Tafel blickt.

● Leider können die Triceratopse erst relativ spät zur Mitarbeit überredet werden. Überhaupt sind diese ziemlich schwierige Zeitgenossen. Zwar fressen sie für ihr Leben gerne Vogelnester, aber sie damit zu ködern reicht nicht aus. Helfen kann hier nur noch Eve mit einem Lied, das sie während ihrer „Geiselhaft" bei den Castra gelernt hat.

● Zwischenzeitlich wird Adams Vater, König Gregor, das Zeitliche segen; also ab nach Mo, sobald uns Eloi darauf hinweist. Es ist unumgänglich, Gregors Leichnam für die Ewigkeit zu konservieren. Dazu muß Adam mit seiner Gruppe zum Stamm der Einbalsamierer reisen, um dort zu erfahren, daß noch jemand gefunden werden muß, der den grauenhaftesten Teil der Zeremonie vollzieht: Jabber ist die Lösung unseres Problems. Er wird sich auch (gerne?) bereit erklären zu helfen, wenn wir ihm dafür Gregors Jagdhorn geben.

● Erinnern wir uns: Die Tyrannosaurier im Tal von Shandovra konnten mit dem Zauberamulett nicht besiegt werden. Nun, für diesen Fall halten die Einbalsamierer ganz besonders mächtige Musikinstrumente (Trommel, Glocke, Horn) für denjenigen bereit, der ihnen das goldene Schwert von Mashaar präsentiert. An dieses Schwert kommt Adam, sobald er die Brontosaurier in Shandovra überredet hat, mit dem Bau der Zitadelle zu beginnen.

● Nun kommt es darauf an, die Musikinstrumente vor ihrem Einsatz auf die richtigen Personen zu verteilen. Auch wenn Monk einen anderen Vorschlag macht, so ist doch die einzige Kombination, die funktioniert, die folgende:

Trommel ➡ Thugg
Glocke ➡ Monk
Horn ➡ Adam

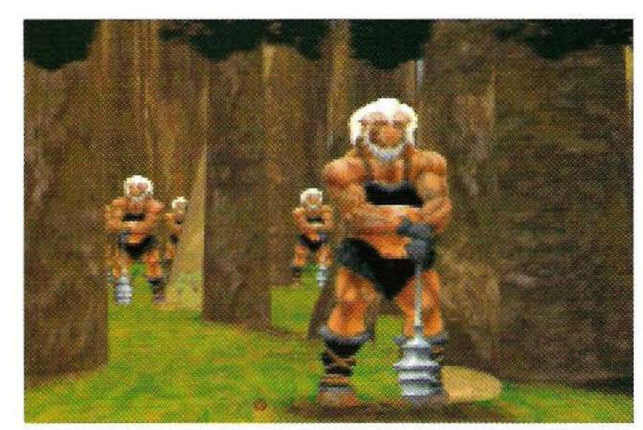
WARNUNG! Fast jeder Versuch, die Instrumente anders verteilt zu spielen, führt zum Tod durch Verspeisen. Daher vor dem „Konzert" abspeichern!

● Irgendwann später wird sich die Gruppe in einem schaurig-düsteren Labyrinth in der Zitadelle von Mo wiederfinden. Hier hindurchzugehen, ist überhaupt kein Problem. Ganz nach Lust und Laune frage man entweder Adams Schwester oder Monk; beide werden den richtigen Weg weisen.

● Nachdem das Ei zur weißen Burg der Flugsaurier gebracht worden ist, dürfte Adam im Besitz von fünf weißen Tafeln sein. Jetzt auf zum Finale, auf zu Moorkus Rex' Unterschlupf. Dort zuerst nach rechts gehen und die letzte Tafel aufnehmen. Dann noch die Treppe hinauf zum Obertyrann...

...und Adam hat es geschafft! Er hat Moorkus Rex besiegt und ist nun souveräner Herrscher von Mashaar! Abschließend folgt noch der mit vielen Gesprächen garnierte Ausklang des Adventures.

Ralf Bohne



In jedem Tal müssen als erstes die humanoiden Rassen mit den Sauriern zur Zusammenarbeit gebracht werden.

DIE PCG-TOOLBOX

ALLES ÜBER SIMCITY 2000



Über die erstaunlich große Resonanz auf unsere neue CD-Rubrik haben wir uns wirklich sehr gefreut. Wie Sie selbst sehen können, nehmen wir uns diesmal das Spiel SimCity 2000 (und SimCity Classic) zum Thema. Neben einigen Cheat-Programmen konnten wir auch überaus interessante (englischsprachige) Texte finden, die eigentlich keine Frage zu dem Maxis-Spiel mehr offenlassen. Die Dateien, die im Anschluß kurz beschrieben werden, finden Sie im Verzeichnis „SIM_SPEC" der PC Games Cover-CD-ROM. Viel Spaß beim Stöbern wünscht Ihnen

Thomas Borovskis

SimCity for Windows Demo
SC2DEMOW.ZIP
Falls es tatsächlich noch einen PC-Besitzer geben sollte, der SimCity 2000 nicht selbst gespielt hat, kann er sich jetzt vom Spielspaß des Klassikers selbst überzeugen. Die spielbare Demo hatten wir bereits auf der Cover-CD-ROM, wir bringen sie im Rahmen dieses Specials aber noch einmal.

SimCity Classic Money Cheater
SIMCHE.COM
Zwar war es in der alten Version von SimCity auch möglich, seinen Kontostand über einen (mehr oder weniger geheimen) Tastatur-Code zu erhöhen. Dieser Money-Cheater erhöht Ihre Guthaben aber um 17 Millionen Dollar auf einmal.

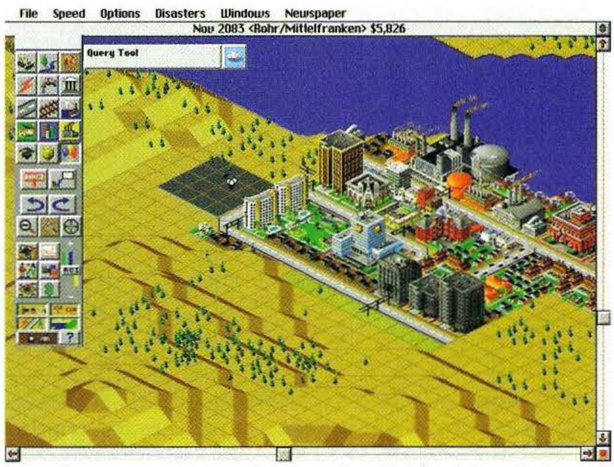
SimCity 2000 Boot Disk Utility
BOOTDI.EXE
Dieses Boot Disk Utility können Sie mit SimCity 2000 einsetzen. Um es zu starten, muß SimCity 2000 bereits auf Ihrem PC installiert sein. Außerdem benötigen Sie ein leere, formatierte Diskette in Ihrem Laufwerk A:. Das Programm BOOTDISK.EXE muß direkt aus dem \SC2000-Verzeichnis heraus aufgerufen werden.

SimCity 2000 Hints and Strategies
SC2000.HNT
Hier ein englischer Text, der wichtige Strategien und Tips enthalt, mittels derer sich unter SimCity sehr große und wirtschaftlich gut laufende Städte errichten lassen.

SimCity 2000 Tips für Einsteiger
SC2000.TXT
Dieser Hilfe-Text richtet sich mehr an die Einsteiger unter den SimCity 2000-Fans. Trotzdem können auch „alte Hasen" hier den einen oder anderen nützlichen Tip finden.

SimCity 2000 Frequently Asked Questions
SC2FAQ.TXT
Diesen Text mit häufig gestellten Fragen und Antworten zu SimCity 2000 fanden wir in einem Forum des Internet. Zahlreiche begeisterte SimCity-Spieler haben dort Ihre Erfahrungen einfließen lassen. Vom Hersteller Maxis kommt kein Teil dieses Textes, und trotzdem sind dort so interessante Sachen zu erfahren wie die Wahrheit über den „SuperGuy", verheerende Vulkane und vieles mehr.

SimCity 2000 for Windows Update V1.2
SC2W12.ZIP
SC2W12.TXT
Mit diesem Update können Ihre SimCity 2000-Version auf die Versionsnummer 1.2 updaten. Alle weiteren Informationen entnehmen Sie bitte dem Text „SC2W12.TXT".



SimCity 2000, der Nachfolger des Kultspieles, hat noch eine ganze Menge mehr zu bieten als es scheint.

SimCity 2000 Stadt „BONN"
BONN.ZIP
Wer es sich zum Ziel gesetzt hat, mit SimCity 2000 real existierende Städte nachzubauen, kann von diesem Spielstand einige gute Anregungen übernehmen. Im Gegensatz zu den Tausenden von Spielständen überwiegend amerikanischer Großstädte, hat sich der Autor hier einmal mit einer deutschen Stadt befaßt. Die Stadt Bonn wird in diesem Beispiel von 30.000 Bürgern bewohnt, die mit Ihrer Stadt auch sehr zufrieden sind. Außerdem hat diese Stadt noch reichlich Platz zu expandieren.

SimCity 2000 Tutorial
EASY.ZIP
Diese Kleinstadt richtet sich wiederum an Anfänger. Lesen Sie den im ZIP-Archiv enthaltenen Textfile für weitere Informationen.

SimCity 2000 Money Cheater
SC2KCHT.ZIP
Ein kleines Cheat-Programm für SimCity 2000, das Ihnen finanziell auf die Sprünge hilft. Lesen Sie den .DOC-File bitte aufmerksam durch.

SimCity 2000 Cheater
SC2CHT.COM
Dieses Cheat-Programm modifiziert jede SimCity 2000-Stadt so, daß Sie über 2 Milliarden Dollar zur Verfügung haben. Um das Programm zu starten, geben Sie SC2CHT ‹Name des Spielstandes› ein.

SimCity Classic Editor
SIMEDI.ZIP
Auch für die Classic-Version von Sim City schwirren noch jede Menge Tips und Utilities herum. Dieser bekannte Editor ermöglicht Ihnen die Modifikation zahlreicher Werte in SimCity.

SimCity 2000 „Simlook"
SIMLOO.ZIP
Dieses Programm hilft Ihnen bei Ihren SimCity-Partien zwar nicht weiter, erinnert Sie aber immer an Ihr Lieblingsspiel. SimLook zeigt auf Ihrem Windows-Desktop ein kleines Fenster an, in dem die bekannten kleinen SimCity-Autos fröhlich um eine Polizeistation kreisen. Sie benötigen die Datei VBRUN300.DLL um SimLook zum Laufen zu bringen.

VOLLGAS

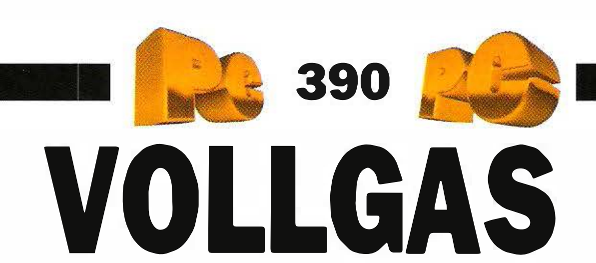
KOMPLETTLÖSUNG





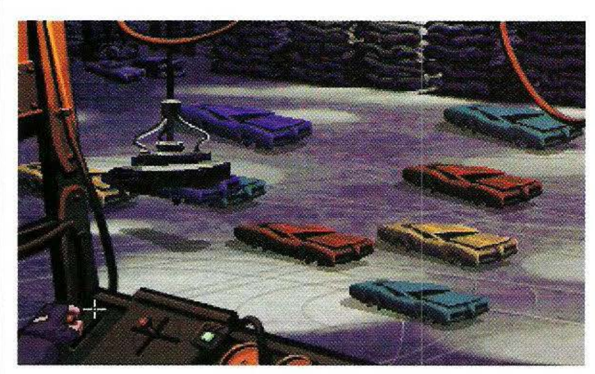
Das hat man nun davon! Die Tatsache, daß Ben sich geweigert hat, mit seinen Polecats für Corley Bodyguard zu spielen, hat ihm ein unfreiwilliges Nickerchen in einem Müllcontainer eingebracht. Ben hämmert mit der Faust gegen den Deckel und kann so wieder Frischluft atmen. Puuh! Verflixt, die Motorradschlüssel sind weg! Sofort geht er zur Kneipe, tritt die Tür ein, läßt den Barkeeper die Theke küssen und ist ganz schnell wieder in Besitz seines Schlüssels. Schnell wird ihm klar, daß er handeln muß. Nix wie rauf auf's Bike und los geht's. Weit kommt er nicht, schnell wird er von Ripburgers Gang angegriffen. Doch was soll's, Ben verpaßt ihm ein paar gekonnte Kinnhaken - und tschüs! Aber schon naht das nächste Übel. Irgend jemand - wer denn schon - hat sich, an seinem Bike zu schaffen gemacht: das Vorderrad löst sich und Ben saust unsanft in die Botanik. Als er wieder aufwacht, findet er sich in einem Schuppen wieder. Vor ihm ein Mädel, das sich als Mechanikerin namens Maureen vorstellt. Sie erzählt ihm von seiner Rettung durch Miranda, einer Reporterin. Außerdem ist Maureen netterweise zugange, Ben's Bike wieder in einen funktionstüchtigen Zustand zu versetzen. Allerdings müssen da noch ein paar Kleinigkeiten beschafft werden: Treibstoff, Radgabel und Schweißgerät! Was soll's, ran an die Suche! Ben sackt den leeren Kanister und den Schlauch ein und verläßt die Werkstatt. Hier trifft er auf seine Retterin, Miranda, mit der er ein nicht befriedigendes Gespräch führt. Ben marschiert weiter bis zu einer alten Hütte. Noch bevor Todd auch nur die Chance hat, die Tür zu öffnen, tritt Ben diese einfach ein (vorher anklopfen!). Wieder mal gibt's Sternchen zu sehen, diesmal ausnahmsweise nicht für Ben! Jetzt ist Selbstbedienung angesagt: im Schrank findet Ben einen Dietrich und im Kühlschrank ein Stück Fleisch. Das helle Brett neben dem Kühlschrank läßt sich als Lift benutzen, und schwupps findet sich Ben in Todds Keller wieder. Ach nee, das Schweißgerät! Schnell eingesteckt das Teil und wieder rauf. Der nächste Weg führt unseren Biker zum Turm. Das Schloß, lächerlich, knackt er mit dem Dietrich und steckt diesen und das nun offene Schloß in die Tasche. Nun geht er weiter. Beim Versuch, die Leiter zu erklimmen, löst er Alarm aus. Mist! Schnell rennt er in Richtung Zaun und versteckt sich hinter der Säule. Die in einem hubschrauberähnlichen Fluggefährt heranbrausenden Wachen können ihn nicht entdecken und beschließen, ihn zu Fuß zu suchen. Ben wittert seine Chance. Er geht zu dem Fluggefährt. Dort benutzt er den Schlauch, dann den Kanister, saugt kurz am Schlauch und flugs füllt sich der Kanister mit dem ersehnten Stoff. Prima! Wieder zurück bei Todds Schrottplatz, befestigt Ben die





VOLLGAS

KOMPLETTLÖSUNG

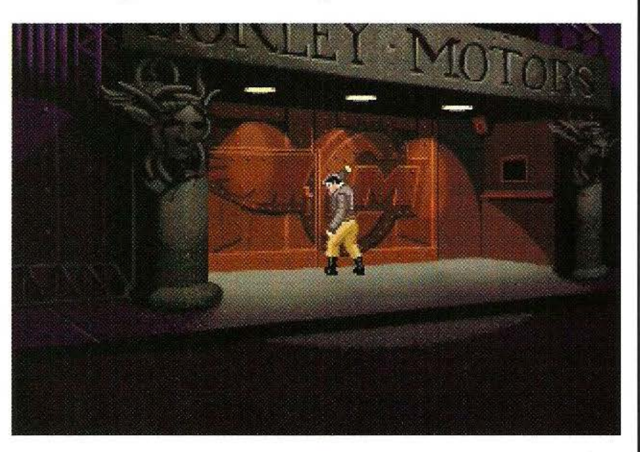




Rolltür mit dem Schloß und zieht sich am Seil die Mauer hinauf. Auf der anderen Seite angekommen, taucht auch schon ein bissiger Köter auf. Schnell deponiert Ben das Fleisch in der herumstehenden blauen Schrottkarre. Sofort macht sich der Kläffer darüber her. Ben ergreift die Gelegenheit. Er klettert auf den Kran und hebt mit diesem den Blechhaufen samt Hund in die Höhe. So, nun hat er Zeit, sich in Ruhe umzusehen. Unter einem Berg Schrott findet er auch tatsächlich eine Radgabel, die er schnell einsackt. So, alle benötigten Sachen beisammen, und nixwie auf's Bike und los.



Nach kurzer Strecke wird die Straße von einer Polizeisperre blockiert. Also nichts wie zurück zum Turm und nochmals den Alarm auslösen. Die Wachen stürzen sich sofort auf die Hundefalle, sind abgelenkt, und Ben kann endlich weiter hinter seinen Kumpels herbrausen. Bald schon trifft er sie und den im Sterben liegenden Corley an einer Raststätte. Verflixt! Corley kann ihm gerade noch zuflüstern, daß die Mechanikerin Maureen seine Tochter ist. Sofort begreift Ben, daß sich nun auch sie in Gefahr befindet und brettert zu ihrer Werkstatt. Doch hier herrscht Chaos. Maureen ist weg, die Bude völlig demoliert. In den Trümmern findet Ben eine Kamera und ein Bild. Er schwingt sich wieder auf sein Bike und braust diesmal in die andere Richtung, denn selbst Bullen können nicht so blöd sein, dreimal auf denselben Trick hereinzufallen! Ben fährt nun wieder an der Kneipe vor, in der das ganze Dilemma begonnen hatte. Er betritt selbige und trifft dort auf den Barmann und einen Brummifahrer namens Emmet. Beiden zeigt er das Bild - eine Farm? Nach einem kleinen Small talk mit beiden schaut sich Ben draußen ein wenig um. Na sowas, aus dem Müllcontainer kommt doch tatsächlich die Reporterin Miranda heraus gekrabbelt! Von ihr bekommt er einen falschen Paß. Da sich Emmet nicht getraut hat, durch die Straßensperre zu passieren, gibt er ihm den Paß, versteckt sich in dem Lastwagen und läßt sich so durch die Sperre schmuggeln. Clever! Als die beiden bei der Farm ankommen, muß Ben feststellen, daß ihm Emmet den Benzinschlauch geklaut hat. Keine Panik. Ben betritt die Hütte und findet unter dem Kopfkissen genau das passende Teil, um die Kiste zu öffnen, in der sich doch tatsächlich ein geeigneter Schlauch befindet. Was denn nun? Ben gelangt an eine gesprengte Brücke, wo er die Überreste von Emmets explodiertem Wagen vorfindet. Mit dem Schraubenschlüssel montiert er die Räder des Anhängers ab und kippt diesen ganz um. Er sammelt etwas Dünger ein und weiter geht's auf die Old Mine Road.





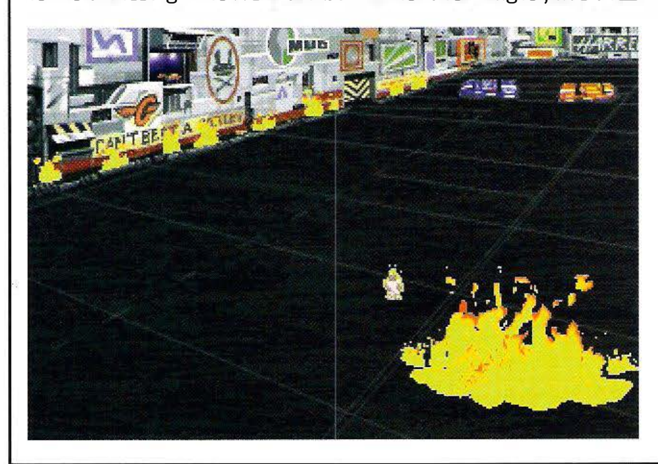
VOLLGAS

KOMPLETTLÖSUNG

Nicht schon wieder, diese Typen sind schlimmer als Kletten! Jetzt ist Action angesagt! Ben benutzt den Dünger und verursacht damit eine riesige Karambolage. Die Motorradbraut läßt sich um eine Motorsäge und der Kahlkopf um ein Brett erleichtern - immer feste druff! Bei dem Boss der Bande ist Fingerspitzengefühl angesagt: genau in dem Moment, in dem er seinen Turbo startet, muß Ben ihn vom Feuerstuhl fegen, sonst klappt's nicht. Mit dem Brett haut er einem der Typen mit Brille eins vor die Visage, als dieser gerade kurz gen Himmel sieht! So, geschafft! Den Turbo hat der Typ die längste Zeit besessen. Ben setzt sich die Spezialbrille auf die Nase und fährt so lange die Road entlang, bis er den Eingang zur Cavefish-Höhle sieht. Schnell fährt er weit in diese hinein. Tief im Innern entdeckt er eine Rampe. Genau sowas hat er gesucht! Er befestigt diese an seinem Bike und braust wieder los in Richtung Ausgang. Nach der ersten Biegung (nächstes Bild) hält er an, kuppelt die Rampe ab und überläßt seine Verfolger ihrem Schicksal! Ben hängt sich die Rampe wieder an sein Bike, die er, zurück an der gesprengten Brücke, günstig positioniert. Schnell rast er zunächst wieder in Richtung Farm, wobei er natürlich wieder einmal ein paar Schurken im Schlepptau hat. Diese sind in geübter Manier schnell ausgeschaltet. Mit dem Schraubenschlüssel demontiert Ben einen Lüfter, montiert diesen in sein Bike. Schnell wie der Blitz gelingt es ihm nun, mit einem Wahnsinnssprung den Abgrund zu überwinden. Er gelangt nun auf ein Firmengelände - Corleys Fabrik. Hier geht er in Richtung Stadion zu einem Andenkenverkäufer. Als er diesen erfolgreich abgelenkt hat (Verkäufer dreht sich ab und zu um), greift er sich geschwind einen batteriebetriebenen Spielzeughasen. Weiter geht's zum Minenfeld, wo Ben den Hasen hoppeln läßt. Von dem Hoppler bleibt nur eine Batterie übrig, die Ben aufhebt, um sie beim Andenkenverkäufer in das ferngesteuerte Auto einzusetzen. Geschickt lenkt er das Auto durch die Drehtür, dem der Verkäufer sofort hinterher läuft. Umgehend greift sich Ben die Kiste mit den Hoppelhasen und geht zurück zum Minenfeld. Hier kippt er die Kiste aus, sammelt einen Hasen nach dem anderen wieder ein und setzt sie nacheinander ein, um sich den Weg zur Vulture-Bande freizusprengen. Bei dieser angelangt, kann ihn allein die Tatsache, daß der sterbende Corley ihm den Spitznamen von Maureen verraten hat, davor bewahren, sofort gekillt zu werden. Von Bens Unschuld überzeugt, wird sofort ein Plan entworfen, es Ripburger und seiner Gang so richtig zu zeigen: das Derby kann beginnen. Ben fährt über die linke Rampe, springt auf die braune Karre und schiebt diese über die rechte Rampe. Nun rast Ben ebenfalls mit vollem Karacho über die rechte Rampe. Nun in Flammen, läuft Ben durch das Stadion und steckt es in Brand. Hehe, so ein Mist, einer der Wagen kann sich befreien und verfolgt Ben. Als die Schurken den Wagen, auf dem sich Ben sich befindet, rammen, springt er auf die Karre der Ganoven, fährt ein Stück Huckepack, springt dann in die hohen Flammen, und kann - Asbest sei Dank - zusehen, wie die Schurken verbrennen! Das war knapp! Ben erfährt bei den Vultures von Maureen, wie er über einen Geheimgang die Fabrik betreten kann. Bevor er sich auf den Weg zur Fabrik macht, schaut er sich die umherliegenden Motorradteile genau an. Dabei fällt ihm eine Nummer auf: 154492. Jetzt wird es Zeit. Ben geht zur Fabrik, zum Nebeneingang. Wenn die Zähler alle auf „Schwarz" stehen, tritt er einmal kräftig gegen die Tür und haste nicht gesehen, sie geht auf! Hinter der Tür befindet sich im Boden ein Safe, der sich mit der Geheimnummer öffnen läßt. Im Safe findet Ben ein Tonband und eine Codecard, mit der sich Zugang zur rechten Tür im nächsten Raum verschafft. Nun befindet er sich in einem Filmraum. Geschickt manipuliert er das Abspielgerät: einmal den linken, zweimal den rechten Hebel bewegen, der laufende Film reißt und das Gerät beginnt zu qualmen. Der Vorführer kommt sofort herbeigelaufen. Ben rast schnell in den Vorführraum und setzt das Tonband in das Tonbandgerät ein: das Testament Corleys ertönt. Mit dem Tonband und den Fotos ist Ripburger, der sich im Publikum befindet, schnell als Gangster entlarvt. Er kann zwar fliehen, doch ist ihm Ben schnell auf den Fersen. Nach dem Crash mit dessen Wagen öffnet Ben mit dem Schraubenschlüssel den Kühlergrill des Wagens und stößt den darüber befindlichen Deckel hoch. Genau in dem Moment, als Ripburger den Deckel mit seinem Stock wieder schließen will, entreißt ihm Ben den Stock und steckt diesen in den Lüfter des Wagens. Jetzt klettert er schnell nach hinten und löst mit dem Schraubenschlüssel die Benzinleitung ganz rechts, um sich dann in einem Flugzeug wiederzufinden. Er klettert nun hoch ins Cockpit und aktiviert den Bordcomputer. Nun gibt er folgende Befehle ein: take off, post take off, gear, raise gear. Jetzt klettert Ben in das Führerhaus des Lastwagens und aktiviert auch hier das Bordsystem mit den Eingaben: main menu, defense menue, machine guns, control, take off. Nun ist Eile geboten. Ben klettert zurück ins Flugzeug, steigt ganz links auf sein Bike und macht sich blitzschnell vom Acker. Das war haarscharf kalkuliert, zumindest für Ben, denn Ripburger ist Geschichte.

Nun hat Ben endgültig die Nase voll von Abenteuern. Die Abendsonne am Horizont, eine lange Road vor sich und ab geht's - vielleicht DOCH ins nächste Abenteuer?

Andrea Dreisbach

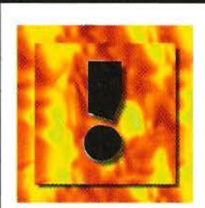






X-COM: TERROR FROM THE DEEP

KOMPLETTLÖSUNG



Zunächst einiges zu unserem ersten Stützpunkt. Wir empfehlen, ihn im Atlantik zwischen den Azoren, England und Island zu plazieren, weil das Sonar (Langstreckensonar) dort einige gute Geldgeber abdeckt! Die anfangs noch schlecht ausgebaute Basis kann nicht überzeugen, deshalb nehmen wir erst einmal einige Verbesserungen vor.

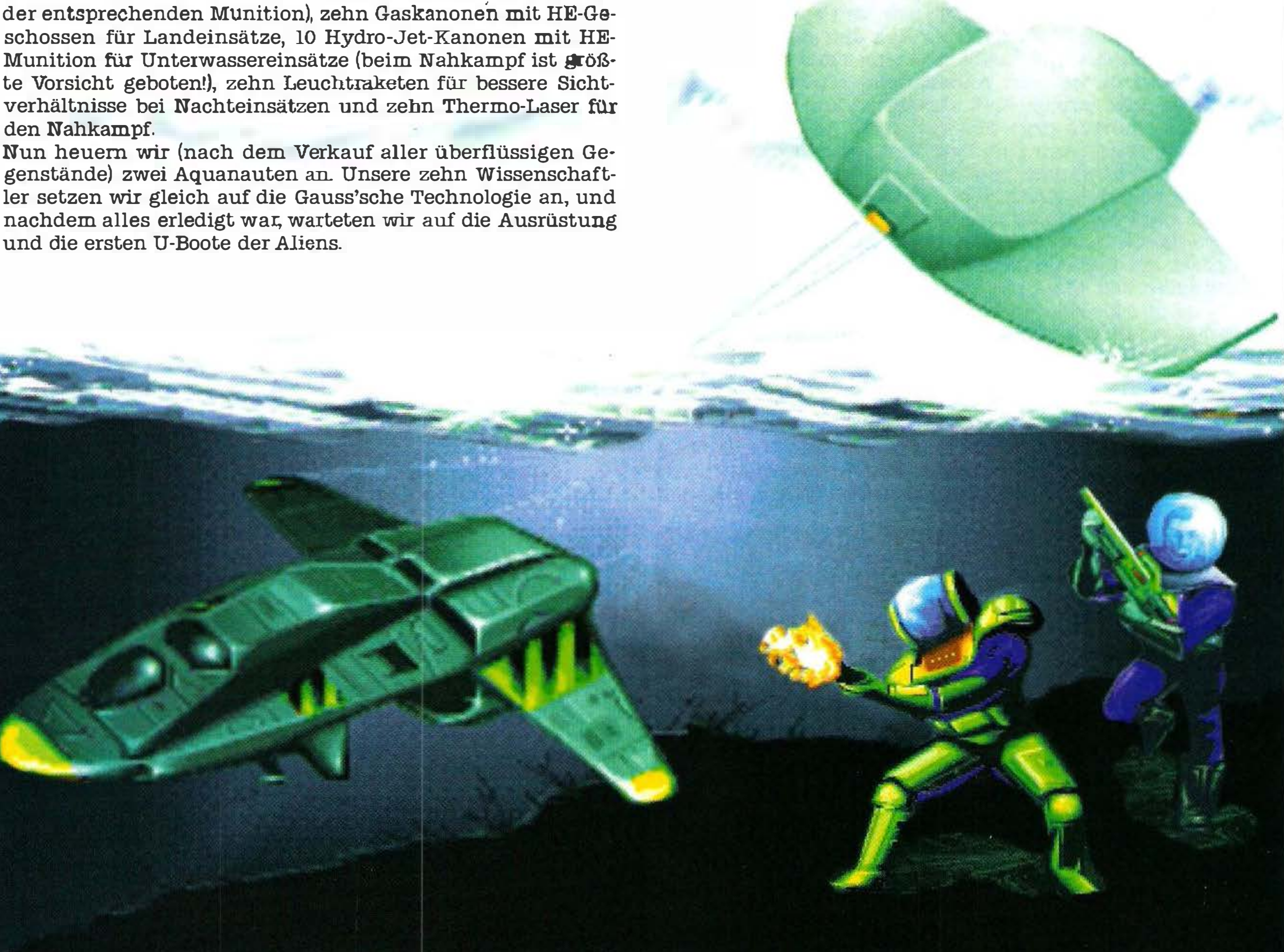
Der Bau von:

1. zwei allgemeinen Lagern,
2. zwei Wohnblocks,
3. einem Langstreckensonar,
4. einem Labor, einer Werkstatt
5. und einer Quarantänestation

ist dringend notwendig. Auf Verteidigungseinrichtungen sind wir nicht angewiesen, da die Aliens, die wir während eines Angriffs auf unseren Stützpunkt um die Ecke bringen, einige Punkte einbringen. Für Hasenfüße empfehlen wir spätere Abwehreinrichtungen zu nutzen (wie beispielsweise einen M.S. Generator oder eine Sonarverteidigung).

Als nächstes verkaufen wir unnützes Material und stellen unsere Standardausrüstung zusammen. Am Ende haben wir noch eine Triton, eine Baracuda (mit zwei A.U.P.-Werfern und der entsprechenden Munition), zehn Gaskanonen mit HE-Geschossen für Landeinsätze, 10 Hydro-Jet-Kanonen mit HE-Munition für Unterwassereinsätze (beim Nahkampf ist größte Vorsicht geboten!), zehn Leuchtraketen für bessere Sichtverhältnisse bei Nachteinsätzen und zehn Thermo-Laser für den Nahkampf.
Nun heuern wir (nach dem Verkauf aller überflüssigen Gegenstände) zwei Aquanauten an. Unsere zehn Wissenschaftler setzen wir gleich auf die Gauss'sche Technologie an, und nachdem alles erledigt war, warteten wir auf die Ausrüstung und die ersten U-Boote der Aliens.

Das erste U-Boot:
Allgemein sollte man nicht die Klumpen-Taktik (alles auf einem Haufen) anwenden, da die Aliens besser sehen und treffen können. Stattdessen sollte die Taktik daraus bestehen, die Aquanauten in Pärchen über das Gelände zu schicken. Das Team sollte das Gebiet im offenen Halbkreis durchkämmen, um eventuell den Aliens in den Rücken zu fallen (sehr nützlich, wenn sich der Feind auf unsere Aquanauten eingeschossen hat). Trotzdem gilt die Regel, sich nicht zu Gelee verarbeiten zu lassen.
Kommt es zu eigenen Verlusten, sollte der Einsatz abgebrochen und neu geladen werden, da die Soldaten mit jedem Einsatz an Erfahrung gewinnen. Es lohnt sich, das Maximum der Zeiteinheiten auszunutzen, um eine Steigerung der Kondition und der Zeiteinheiten zu bewirken. Durch häufigen Gebrauch des Zielschusses steigt die Treffgenauigkeit sehr schnell an (beste Waffe dafür ist die Sonarkanone).
Nach dem ersten Einsatz verkaufen wir das eroberte Material (Aquakunststoffe, Zrbit und sonst je ein Teil der anderen Sachen behalten, einschließlich der Aliens). Mit diesem Geld besorgen wir uns neue Wissenschaftler und erhöhen die Anzahl bis Ende des Monats auf ca 50. Kurz vor Ende des Monats ist es besser abzuspeichern, um durch



X-COM: TERROR FROM THE DEEP

KOMPLETTLÖSUNG

Neuladen möglichst viel Geld von den Ländern zu bekommen.
So zieht sich der erste Monat auf der militärischen Seite hin, parallel dazu entwickeln Wissenschaftler neue Waffen wie Gauss'sche Pistole und Gewehr. Nachdem das Gewehr entwickelt ist, werden sofort unsere Techniker mit dem Bau dieser Waffe beauftragt und unsere Soldaten damit bestückt, um den Aliens eins auf den Pelz zu brennen. Die Forschung treiben wir in Richtung Gauss'scher Kanone weiter (Zum Geldverdienen ist die Produktion dieser Waffe sehr geeignet). Nachdem wir die gesamte Gauss'sche Technologie erforscht haben, richten wir unser Interesse auf eine bessere Panzerung für die Aquanauten. Dies erfordert die Gefangennahme einiger Ungetüme (grau-grünes Wesen mit Rüssel). Daraufhin können wir die Aquakunststoffe erforschen, eine äußerst wichtige Voraussetzung für weitere Forschungen. Sollte die komplette Gauss'sche Technologie schon entwickelt sein, bevor man einige Ungetüme gefangengenommen hat, so sollte man sich mit der Erforschung von Zrbit und den Sonarwaffen (äußerst wichtig: Sonarkanone) beschäftigen. Hat man das zweite Ungetüm erforscht, so kann man sich den Aqua-Plastik-Panzer vornehmen.

Generell zur Forschung:
Man sollte sich zunächst viel Grundwissen aneignen, und dann erst die Aliens ausquetschen, da diese nur dann Informationen preisgeben, wenn das nötige Grundwissen vorhanden ist.

Ausrüstung der Soldaten:
Es empfiehlt sich immer, die zur Zeit beste Panzerung zu tragen. Solange es noch keine besonders schwierigen Gegner gibt (Hummer-Menschen, Tasoths, Xinthfische, Biodronen, Triszenen und Tentakulaten), reicht das Gaussgewehr aus. Später lohnt es sich, auf die Sonarkanonen umzusteigen, da diese genauer und wirkungsvoller sind. Die Vibroklinge, die Thermische Lanze und die Schwere Thermische Lanze, die man durch Forschung bekommt, sind eine gute Ergänzung für den Nahkampf.

Ausbreitung der X-Com:
Die Wahl der Stützpunkte sollte so sein, daß viele Länder im Aktionsbereich dieser Basis liegen (z. B. Mittelmeer oder Südchinesische See). Es reicht völlig aus, wenn man drei vollausgerüstete Basen und einige Aufklärungsstützpunkte besitzt (Langstreckensonar und ein paar Soldaten). Während des Spieles wird man auf die Molekülsteuerung (M.S.) stoßen. Sie sollten diese so schnell wie möglich entwickeln und das M.S.-Labor bzw. die anderen Gegenstände für Ihre Truppen bauen. Sehr nützlich ist der Einsatz des M.S.-Störers (Tasoth-Truppenführer erforschen), mit dem man die Moral der Aliens senken oder kontrollieren kann (man sollte dann die Aliens als Schutzschilde oder Aufklärer benutzen).

Hat man es endlich über die Forschungsreihe...
Hummermensch-Navigator ➡ Die schwerste Bedrohung ➡ Magnetische Navigation ➡ Magnet-Ionenpanzerung ➡ Transmission-Resolver ➡ U-Boot-Bau der Aliens ➡ Kampf-U-Boot ➡ Transport-Abfang-U-Boot

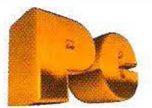
...geschafft, neue U-Boot-Typen zu entwickeln, dauert es bis zum Endkampf nicht mehr lange. Um nun den letzten Schritt zum Gewinnen des Spieles zu machen, muß man eine Kolonie der Aliens ausheben und einen Kapitän gefangennehmen. Der Kapitän wird dann, wenn man die Voraussetzungen besitzt (siehe oben), Informationen über die Stadt T'leth und einen neuen Raum-Transporter geben. Nach der Entwicklung und dem Bau des Leviathans kann man seine Truppen ausrüsten und vollbepackt zur Stadt T'Leth schicken!



Das nötige Grundwissen sollte bei Verhandlungen um neue Technologien, mit den Aliens, schon vorhanden sein.

Die Stadt T'leth
Unser Trupp besteht aus unseren 15 besten Aquanauten, die wir aus sämtlichen Stützpunkten zusammensuchten und aus zwei Verdrängern/Sonar. Die Soldaten sind mit Sonarkanonen, Schweren Thermischen Lanzen, Störer-Werfern und M.S.-Störern ausgerüstet. Die Ausrüstung haben wir je nach Fähigkeit der Soldaten unter ihnen aufgeteilt. Die Stadt besteht aus drei Leveln zu je zwei Ebenen. Am schwierigsten ist der erste Level, weil dort Aquatoiden mit guten M.S.-Fähigkeiten auf uns warten und sich teilweise auf den Fahrstühlen aufhalten, so daß wir sie mit Störer-Werfern auf den Boden der blutigen Tatsachen zurückholen müssen (dies erkennt man daran, daß es unmöglich ist, einen Fahrstuhl zu benutzen). Gerade in diesem Level sollte man seine Leute aufteilen, da sie sich sonst selbst abschießen würden, wenn sie von den Aquatoiden kontrolliert werden. Es ist sehr nützlich, die Scharfschützen vorrücken zu lassen und die M.S.-Anwender im Hintergrund zu behalten, damit sie ihre ganzen Zeiteinheiten zur Kontrolle der gesichteten Aliens verwenden können. Um den Level zu schaffen, hat man zwei Möglichkeiten: entweder man versucht, alle Aliens zu eliminieren und automatisch zum nächsten Level zu gelangen oder man läuft nach Süden zu einem sehr großen Raum, wo sich etwas östlich ein Fahrstuhl befindet, der zum Ausgang führt. Der zweite Level ist schon sehr viel einfacher, da er übersichtlich ist und unseren Aquanauten die beste Entfaltungsfreiheit gibt. Eigentlich müßte man einem verzweigten Gangsystem folgen, aber wenn man sich mit ein paar Leuten einen Weg nach Osten freischießt, kann man die lästige Alienbrut von zwei Seiten aufreiben.
Will man auf die Dezimierung der Aliens verzichten, so muß man sich im Hauptgang auf mittlerer Höhe nach Osten durchschießen. In der Nähe wird man dann den gesuchten Fahrstuhl finden, der den Weg zur zweiten Ebene weist, in der sich der Ausgang zum dritten Level befindet. Der dritte Level: Dieser Level ist vollkommen linear aufgebaut und führt in einer einzigen Spirale zum Zentrum, wo die acht Energiekapseln des Träumers stehen. Der Level hat zwei Hindernisse: erstens, es gibt kein Automapping und zweitens: man kann nicht abspeichern! Deshalb ist es hier um so wichtiger, die M.S.-Leute gleich am Anfang stehen zu lassen, damit sie die von den Scharfschützen entdeckten Aliens kontrollieren können. Diese Aliens werden dann in altbewährter Weise als Vorhut eingesetzt, damit keiner unserer Aquanauten zu Schaden kommt. Ist man erst einmal im Zentrum, so muß man dort nur noch die acht Energie-Generatoren zerschießen. Nach dieser lebensrettenden Tat braucht man sich nur noch zurückzulehnen, um dem Abspann zuzuschauen.

Uli Montanus und Maik Petermann





JAGGED ALLIANCE

HEX-EDITOR CHEAT

Damit Ihnen bei dem Söldnerspektakel Jagged Alliance nicht immer das liebe Geld ausgeht und Ihren Kampftruppen die optimale körperliche Verfassung nie verloren geht, hier ein kleiner Editor-Tip: Die Maximalwerte für alle Eigenschaften betragen 100 = 64 (Hex-Wert). Alle darüberliegenden Werte werden entweder als Minus-Werte gedeutet oder bei der abschließenden Einsatzbesprechung wieder an den Maximalwert (100) angeglichen. Diese Werte stehen hinter dem jeweiligen Söldnernamen immer an der gleichen Stelle. Das Gehalt des einzelnen Söldners brauchen Sie bei unendlich viel Geld auf Ihrem Konto natürlich nicht zu verändern.

Personeneigenschaften:

00000160:	00 00 00 00	00 00 00 00	-	00 00 00 00	00 00 00 00
00000170:	00 00 00 00	00 00 00 00	-	00 00 00 00	00 00 00 00
00000180:	00 00 00 00	00 00 00 01	-	00 00 II VV	AA NN 00 00
00000190:	00 00 00 00	00 12 00 01	-	08 00 00 00	00 00 01 A1
000001A0:	A2 00 00 00	00 00 64 BB	-	CC DD EE FF	GG HH JJ 00
000001B0:	00 00 00 00	FF 00 00 01	-	00 00 08 02	00 01 01 00
000001C0:	00 16 00 00	00 00 09 00	-	09 00 00 01	00 00 3D 05

IIVVAANN	=	Name	
A1/A2	=	Gesundheit	(Health) Istwert/Sollwert
BB	=	Beweglichkeit	(Agility)
CC	=	Geschicklichkeit	(Dexterity)
DD	=	Weisheit	(Wisdom)
EE	=	Medizin	(Medical)
FF	=	Sprengstoff	(Explosives)
GG	=	Mechanik	(Mechanicals)
HH	=	Treffsicherheit	(Markmanship)
JJ	=	Erfahrung	(Experience)

Kontoguthaben:

000050D0:	0C 00 00 00	08 00 00 00	-	07 00 00 00	F4 01 00 00
000050E0:	18 00 00 00	1A 00 00 00	-	11 00 00 00	2E 22 00 00
000050F0:	FF FF FF 00	24 F9 10 00	-	0DE9 FFFF	CC 150000
00005100:	98 2B 00 00	98 2B 00 00	-	65 00 00 00	3300 0U 00
00005110:	24 00 00 00	57 00 00 00	-	0E 00 00 00	24 00 00 00

Den Eintrag für das Geld finden Sie immer an der gleichen Stelle (Hex 50 F0). Tragen Sie dort einfach FF FF FF (16 Millionen und ein paar Zerquetschte) ein und Ihre Geldsorgen sind Sie für immer los.

Armin Menzel

DAS SCHWARZE AUGE 2

SPIELHILFE

Unendlich viel Dukaten:

Nachdem Sie Ihre Helden in Kvirasim erschaffen haben, verlassen Sie die Stadt und gehen in südwestlicher Richtung immer der Hauptstraße entlang. Jetzt müssen Sie den ersten Weg Richtung Westen einschlagen, dann den zweiten südwestlichen Weg, woraufhin Sie, wenn Sie die südliche Richtung beibehalten, auf die Kriegerin Korima treffen. Diese Kriegerin heuern Sie als Söldnerin an und gehen mit ihr nach Gashok. In Gashok warten Sie nun auf dem Marktplatz, bis der Markt eröffnet wird. Nun lassen Sie dort Korima den wertvollsten Gegenstand, den sie besitzt, beim Waffenhändler verkaufen.Sie erhält für den verkauften Gegenstand das erhandelte Geld, aber der verkaufte Gegenstand befindet sich immer noch in Korimas Besitz. Sie können diesen Trick bei allen Ständen am Markt ausführen, müssen sich aber für einen Stand eindscheiden!

Wichtige Einschränkung:

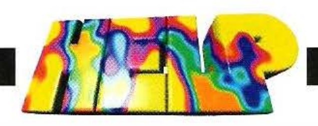
Damit dieser Trick überhaupt funktioniert, sollten Sie mit sieben Helden in Gashok ankommen. Bevor Sie Korima einen Gegenstand verkaufen lassen, müssen Sie einen Tempel aufsuchen und dort einen Helden entlassen. Wenn Sie nur einen wertvollen Gegenstand veräußern wollen, können Sie ihn bis zu neunmal verkaufen. Danach müssen Sie den Laden verlassen und den Spielstand sichern. Nun verlassen Sie Sternenschweif und laden den eben abgespeicherten Spielstand neu. Diesen Vorgang können Sie so oft wiederholen, bis der Markt beendet ist. Wollen Sie diesen Trick noch einmal anwenden, müssen Sie bis zum nächtsten Markt in Gashok warten. Dann brauchen Sie keinen Held mehr zu endlassen. Dieser Cheat kann aber immer nur mit dem Gegenstand umgesetzt werden, den man Sie beim ersten Mal auswählen.

Trick um Preise zu drücken:

Wenn Sie zum Beispiel viele Kräuter kaufen wollen, diese aber zu teuer sind, kaufen Sie einige teure Kräuter (mindesten fünf, da sonst der Preis zu langsam fällt) und sichern dann den Spielstand. Nun verkaufen Sie die eben erstandenen Kräuter und der Preis fällt. Nun laden Sie wieder den alten Spielstand und Sie erhalten den zuvor runter gehandelten Preis. Jetzt können Sie diesen Vorgang so oft wiederholen, bis sich der Preis nicht mehr runterhandeln läßt. Sie kaufen nun für sehr viel weniger Geld mehr Kräuter!

Trick um eine hohe Magierresistenz zu bekommen:

Sie verwenden den Trick zum Geld machen und den Trick, um Preise zu drücken. Als Kräuter benutzen Sie „Menchalkakteen“. Wenn Sie den Preis so weit wie möglich runtergehandelt haben, kaufen Sie für jeden Helden ca. 50 oder noch mehr Menchalkakteen, die Sie auch sofort für jeden einzelnen Helden verbrauchen. Nach einiger Zeit hört die Wirkung der Menchalkakteen auf. Da Sie aber so übermäßig viele gekauft haben, bleibt noch eine sehr hohe Magierresistenz übrig.





FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

KOMPLETTLÖSUNG

Joe King, von Beruf Pilot, soll die bekannte Filmschauspielerin Faye Russel an den Drehort ihres neuesten Films „Jungle Passion" fliegen. Als er im Hotel ankommt, um sie abzuholen, wird er von seinem skrupellosen Erzrivalen Anderson überrumpelt und in einem der Hotelzimmer eingeschlossen. Dort findet er hinter einem Vorhang eine Perücke, bindet die auf dem Bett liegenden Laken an einen Heizkörper und klettert die Wäscherutsche hinunter.

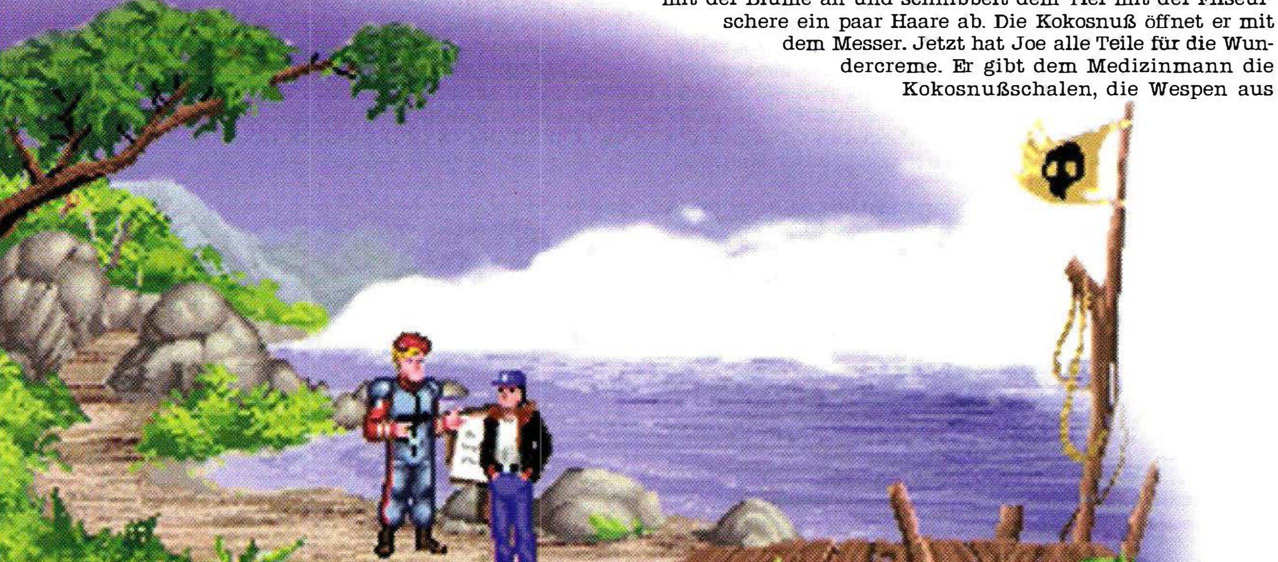
Mit Hilfe der Leiter holt er sich dann die Pappbusen und eine Brechstange aus dem Regal. In der Eingangshalle des Hotels macht er einen kleinen Plausch mit dem Pagen (Dialog Nr. 2,1,2,3) und gibt sich als Freund von Lola aus. So gelangt Joe in den Besitz ihres Zimmerschlüssels. Bevor er die feine Dame aufsucht, klettert er noch einmal in sein Zimmer zurück, um dort die Truhe mit dem Brecheisen zu öffnen. Das darin befindliche Handtuch nimmt er an sich. Lola ist gar nicht so erfreut, unseren Helden wiederzusehen. Sind doch die Narben der schmerzlichen Erinnerungen bei ihr noch nicht verheilt. Nach einer kurzen Unterhaltung (3, 1, 2) reicht er, ganz Kavalier, der duschenden Lady sein Handtuch. Wieder etwas milde gestimmt, hat sie auch schon einen Plan, wie man die beiden Wachen überlisten kann. Als Frau verkleidet, in bester Transvestiten-Manier, passiert er ungehindert das Hotel-Portal und schwingt sich auf den wartenden Lastwagen.

Rico und Eddy riechen aber den Braten und schicken sich an, das Fahrzeug zu verfolgen. Mit dem Öl, das Joe unter einem Heuhafen findet, stoppt er aber die beiden Widersacher. Er kommt gerade noch rechtzeitig zum Flughafen, bevor Anderson mit der Amazon Queen starten kann. Ein paar schlagende Argumente, und die Reise in den Dschungel kann beginnen.

Über dem Amazonas herrscht Unwetter. Ein Blitz trifft das Flugzeug und zwingt King zu einer Notlandung. Wäre ja auch zu schön gewesen, wenn alles reibungslos geklappt hätte! Zwischen umspülten Sitzen und in einem Seesack sucht Joe nach verwertbaren Utensilien und wird fündig: ein Messer, ein Feuerzeug und ein Comic-Gutschein. Sparky schwatzt er die letzten Vorräte ab (3,1,egal,3) und füttert die blutrünstigen Piranhas mit der Salami. Den Seerosenstamm schneidet er durch und benutzt die Wasserpflanze als Boot. Gerudert wird mit einem auf dem See schwimmenden Propeller. Not macht eben erfinderisch! In der Nähe der Absturzstelle trennt er die Weinrebe mit dem Messer ab. Joe benutzt sie als Hilfsseil an der Brücke und holt sich gegenüber die Banane. Kaum hat er sich ein wenig die Beine vertreten, stoppt ihn ein Gorilla. Ein Gorilla? Hier? Das gibt`s ja gar nicht! Gott sei Dank kann er das Tier auch davon überzeugen (2,2,3,1), und es verflüchtigt sich. Ganz verschwunden ist das Phantom-Primat aber nicht. Es unternimmt noch einen letzten Tarnungs-Versuch, versteckt sich im Dschungel und verkleidet sich als Dinosaurier. Joe hieße nicht King, würde er auf diesen läppischen Versuch reinfallen. (1. Unterhaltung 3, 2, 3, 1 / 2. Unterhaltung 2, 3, 1)

Vom Forscher Skip besorgt sich der Bruchpilot ein Commander Rocket Comic (2,3,2,3,3), das er Sparky anbietet. Dieser ist jedoch ziemlich wählerisch und verneint dankend, rückt aber anstandslos seine Feile heraus. Mit dem Maniküir-Instrument besucht er Mary-Lou (1,1,egal,1,2,2) und tauscht es gegen ein Wörterbuch. Da wir gerade beim Tauschen sind: Auch das kleine Äffchen macht mit Joe einen Deal - Banane gegen Kokosnuß. Krämer Bob bietet er seine Salami an und bekommt etwas Geld dafür. Mit den Penunzen kann er sich nun den Staubsauger leisten. So gerüstet nimmt er den Kampf gegen die lästigen Wespen auf. Ungehindert kann Joe sich jetzt die Orchidee pflücken. Die schöne Blume bringt er Bob und wird prompt bei ihm zum „Besonderen Kunden". Dieses Privileg nutzt er auch sofort, um ein Fischernetz abzustauben. Gleich zwei Dinge kann er damit anstellen: Erst fischt Joe sich das Parfüm von Faye Russel aus dem Wasser, und dann fängt er sich den Käfer beim springenden Fisch. In Bobs Krämerladen unterhält er sich mit Naomi (2, 3, 2, 3) und gibt ihr das duftende Wässerchen. Der Dank von ihr ist eine Friseurschere. Im Garten der Fleda GmbH pflückt er sich eine Blume und betritt das Haus. Dort unterhält er sich mit der schwer beschäftigten Sekretärin (3,3,3). Anscheinend hat die Tomaten auf den Augen, hält sie seinen Staubsauger doch für ein Desinfektions-Gerät. Zwischen den Sofaritzen in der Bibliothek findet er etwas Geld. Puh, erst einmal ausruhen!

Wie Joe vom Dschungelforscher Bud erfährt, leidet dieser unter einem juckenden Hautausschlag (3). Bevor er den Medizinmann um Rat fragt (1,1,3,3), lockt er noch das Faultier mit der Blume an und schnibbelt dem Tier mit der Friseurschere ein paar Haare ab. Die Kokosnuß öffnet er mit dem Messer. Jetzt hat Joe alle Teile für die Wundercreme. Er gibt dem Medizinmann die Kokosnußschalen, die Wespen aus

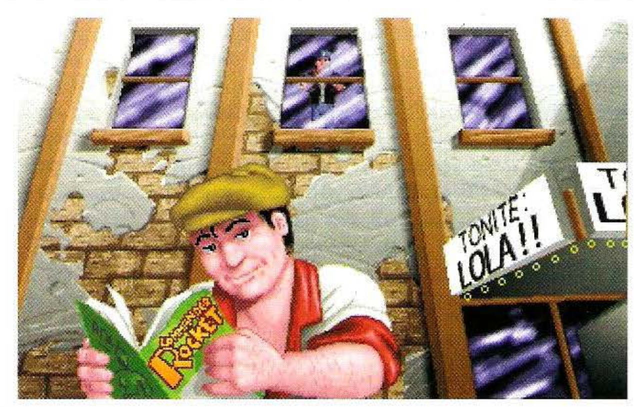




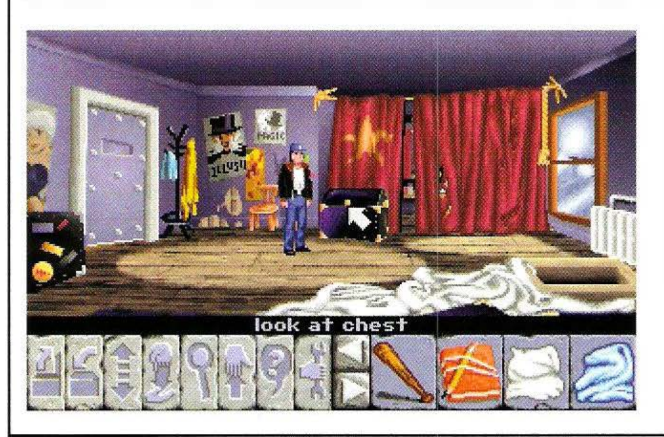
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

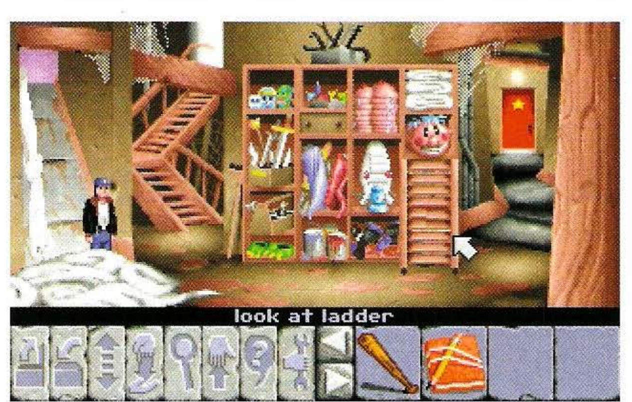
KOMPLETTLÖSUNG





dem Staubsauger und die Faultierhaare und erhält von ihm das Arzneimittel gegen Ausschlag. Bud ist überglücklich, denn endlich hat sein Leiden ein Ende. Joe King wird von ihm dafür mit Geld belohnt. Lange ist er aber nicht reich, da er sich bei Krämer Bob die Schallplatte kauft. Seine weiteren Untersuchungen im Dschungel führen King schließlich zu einer geheimnisvollen Stein-Inschrift. Als er die Taste darauf drückt, löst sich eine Falle. Da hat er schönen Mist gebaut, warum ist er auch bloß so neugierig?
Joe wird von den Amazonen in einen Kerker gesperrt. Hier spricht er mit einem verschmutzten Häftling (2,1) und bekommt eine Handpuppe geschenkt. Der verursachte Streit ruft Faye Russel auf den Plan. Sie war in der Zwischenzeit Hilfe holen gegangen und ist bei den Amazonen gelandet. Mit letzter Anstrengung (3,3,4,3) kann er sie dazu bewegen, ihn freizulassen. Im Haus der Fleda GmbH sucht er die Küche auf und redet mit dem Koch (3,3,3). Diesem gibt er eine Banane, die er sich wieder hinter der Brücke holen konnte. Der Koch verschwindet, und Joe kann sich in Ruhe umschauen. Er nimmt sich die Käsecracker vom Tisch und eine Dose Hundefutter aus dem Regal. Im Schlafraum öffnet er die Posttasche und das Schließfach. Dort findet er einen Brief und ein Quietschspielzeug, mit dem er den Hund zufriedenstellen kann. Die gekaufte Schallplatte legt er auf den Plattenspieler und öffnet dadurch einen Geheimgang. Ah, jetzt kommen wir der Sache schon näher!
Im ersten Raum findet Joe, hinter Kisten versteckt, einen Dosenöffner. Mit ihm öffnet er die Hundefutterdose. Er vermischt die Tiernahrung mit dem im Labor gefundenen Super-Popanz-Serum. Klunk, dem alten Freßsack, bietet er seine „Spezialität des Hauses“ an und haut ihn nach kurzer Unterhaltung um (3,2). Im Raum dahinter befindet sich Dr. Eisensteins Büro. Um in die Zimmer in Johns Flur zu gelangen, gibt er dem Aufpasser den gefundenen Brief aus der Posttasche. Joe hatte ihn nämlich vorher gelesen und wußte, das es ein Abschiedsbrief war. Der weinende John registriert nun gar nichts mehr um ihn herum, und King kann sich in Ruhe umschauen. Er liest sich den aktuellen Dienstplan durch und findet hinter einem Schrank den Safe des Doktors. Da Henry als Küchenhilfe eingeteilt worden ist, teilt Joe ihm dies mit (3,4), und der lästige Knabe macht sich auf zur Arbeit. Im angrenzenden Raum findet er ein Buch, dessen verklebte Seiten er mit der Schere aufschneidet. Siehe da, ein Schlüssel kommt zum Vorschein!
Mit ihm kann er die Gefängnistür aufschließen und Prinzessin Azura befreien. Leider wird die Flucht bemerkt und sofort Alarm ausgelöst. Als Schaufensterpuppe getarnt versteckt er sich in der Eingangshalle. Von Azura erfährt er den Code für die Schalttafel und gibt ihn ein. Als er sich seine Belohnung, ein Tyranno-Horn, bei den Amazonen abholt, zwingt ihn Dr. Eisenstein, für sich zu arbeiten. Joe soll für ihn den Kristall-Schädel von der Faultier-Insel holen. Was bleibt ihm anderes übrig, als zu gehorchen? Er gibt dem Fährmann an der Anlegestelle einen wichtigen Angeltip (1,2,1,1), und nachdem er ihm seinen Käfer überlassen hat, bekommt Joe eine Gratisfahrt. Die Suche kann beginnen!
In den Katakomben untersucht er die mumifizierten Körper und findet verschiedene Knochenteile. Diese setzt er anatomisch richtig in die vorhandenen Löcher. Den übriggebliebenen Armknochen benutzt er auf Steckdose und schmeißt etwas Geld in den Schlitz. Bingo! Schon wieder hat er einen Geheimgang entdeckt!
Nach einer Unterhaltung mit den Zombiefrauen (2,1,2,2), nimmt er sich das aus dem Sarkophag gerollte Mumientuch. Joe spricht daraufhin noch einmal mit den weiblichen Untoten (2,2) und geschockt verlassen diese den Ort. Im Sarkophag findet er eine Krone und Weinreben, die er mit dem Messer abschneidet. Anschließend schließt er den Sarg wieder und schiebt ihn zur Seite. Durch das Loch gelangt er in die unteren Gänge. Er benutzt sein Messer, um an ein wenig

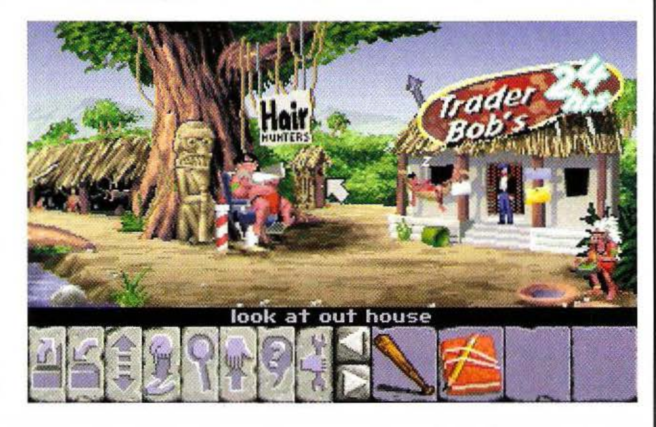




FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

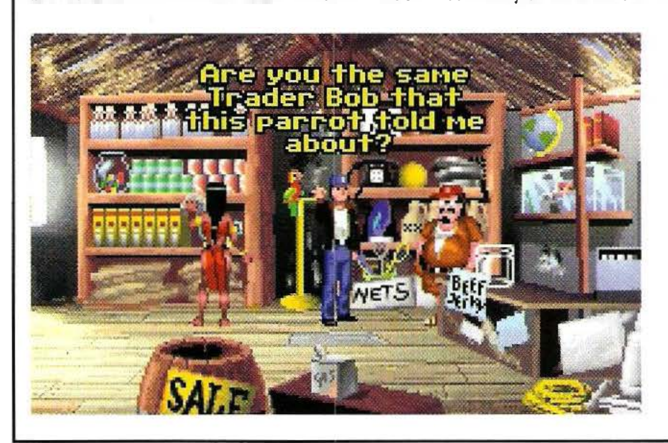
KOMPLETTLÖSUNG

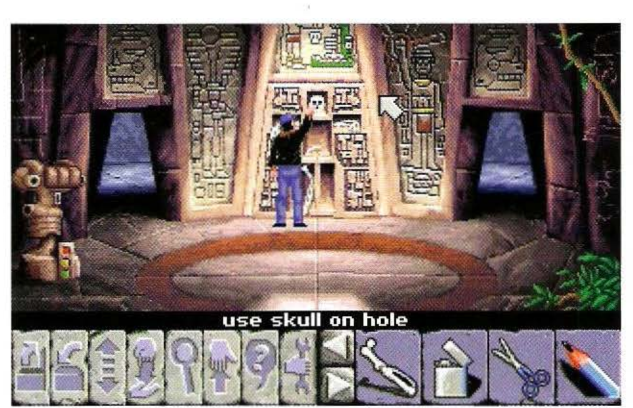




Baumharz zu gelangen. Mit der klebrigen Masse ist es ihm möglich, die Quelle zu verstopfen. Ein blaues Juwel kommt zum Vorschein. Die heiße Steinscheibe nimmt er sich mit der als Topflappen umfunktionierten Kasper-Puppe. Durch Betätigen des Hebels gelangt er wieder nach oben.
An der Spindel setzt er dann die Scheibe ein und umwickelt die obere und untere Rolle mit seiner Weinrebe. Den Baseball-Schläger benutzt er als Kurbel. Im Raum dahinter mopst er sich den Pickel und kurbelt die Steinbarriere wieder herunter. Das Werkzeug nutzt er zum Abhacken des Stalaktiten, der zerbricht und einen Feuerstein freigibt. Dieser findet seinen Platz im Anzünder. Joe umwickelt den Armknochen mit den Mumientüchern und zündet diesen an. Seine Schlangenwaffe ist einsatzbereit!
Den reglosen Körper untersucht er und findet einen Personalausweis und einen Kiesel. Dann schnappt er sich den großen Stock an der von zwei Wasserfällen umrahmten Statue. Mit dem Pickel bricht er sich einen Durchgang zum Schatzraum. Dort öffnet er die Krypta mit dem Stock. Die gefundene Todesmaske poliert er mit seinen restlichen Tüchern. Mit dem jetzt blinkenden Objekt kann er die Todesstrahlen der Eidechsenköpfe ablenken. An das grüne Juwel gelangt er mit seinem harzbeschmierten Baseballschläger. Der eingesperrte Ian schreit nach Hilfe. Joe redet mit ihm (3,2) und bewegt den Hebel. Der Käfig öffnet sich, aber Ian zeigt sich nicht gerade erkenntlich. Als King ihm folgt, hört er einen Schrei. Der Schurke ist in eine Falle gelaufen. Bei seinem pulverisierten Körper findet er einen großen Stein, den er mit Harz und seinem Kiesel zu einem Steinschlüssel kombiniert. Das blaue und grüne Juwel setzt er in die Augen der Wasserfallstatue. Seinen Steinschlüssel benötigt er im nächsten Raum. Ein neuer Treppengang wird sichtbar.
Joe landet in einem Labyrinth. Er gibt der umherschleichenden Dino-Ratte einen Käsecracker und folgt dem Tier. Es führt ihn in einen Raum mit zwei Schalttafeln, die er aktiviert. Im angrenzenden Raum saugt er den Dreck auf dem Mosaikboden mit seinem Staubsauger auf. Anschließend betätigt er das zweite Zeichen links unten (sieht aus wie der Buchstabe „H") und dann das Zeichen rechts diagonal darüber (ähnlich der Zahl „31"). Die Tür öffnet sich. Dahinter trifft er auf die Tempelwächterin, der er die gefundene Krone überreicht. Freie Bahn zu dem Kristall-Schädel! Joe setzt sich auf den Stuhl und läßt sich zur Anlegestelle zurückteleportieren.
Gerade in Freiheit, wird ihm diese auch schon wieder geraubt. Er läßt mit dem Becher an der Gefängnistür seinem Unmut freien Lauf und bekommt Hilfe. Faye Russel und sein Erzfeind Anderson können ihn befreien. Joe schnappt sich den Bleistift der Sekretärin und macht mit ihm den Geheim-Code auf dem Schreibblock sichtbar. Endlich kann er den Safe knacken. Mit dem darin befindlichen Schlüssel öffnet er das Schloß der geheimen Kiste und findet einen Raketen-Antrieb. Als er sich ein wenig Inspiration beim Commander Rocket Comic holen will, fällt aus dem Heft ein Seitenstück. Durch Zusammenlegen der beiden Papier-Schnipsel erhält er eine genaue Bauanleitung. Den Treibstoff (Alkohol) für seinen Antrieb kauft er sich bei Krämer Bob und füllt ihn gleich ein. So kann Joe vom Gipfel aus in das Nebeltal fliegen.
Dort schneidet er mit dem Messer ein paar Zweige ab und lockt damit den Brontosaurus ein Stück nach vorne. Den zänkischen Dinosaurier vertreibt er mit seinem Tyranno-Horn. Der Endkampf kann beginnen! Joe nimmt sich das Dino-Strahlen-Gewehr und feuert auf den mutierten Doktor. Der Strahl prallt ab und trifft Faye. Er bittet sie darum, ihren Spiegel umzudrehen und schießt erneut. Diesmal wird Sparky getroffen. Ihm gibt Joe die Todesmaske und feuert ein letztes Mal...

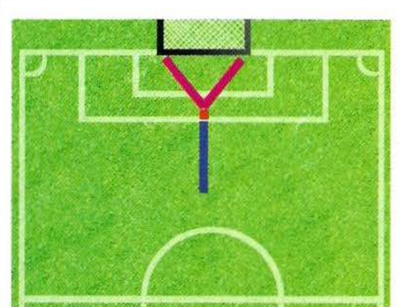
Ludwig Telaar

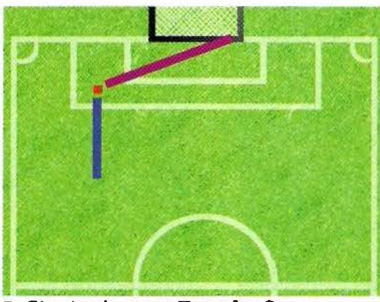


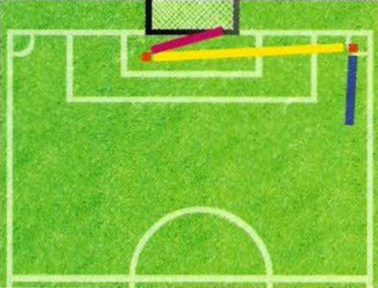


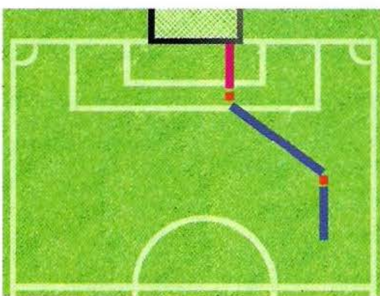
LOTHAR MATTHAUS SUPER SOCCER

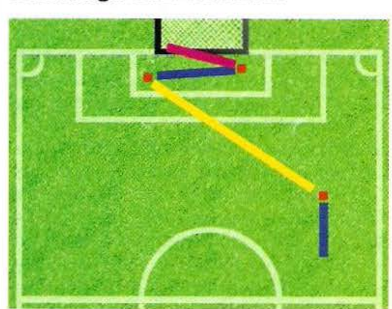
TORSCHUSSTIPS

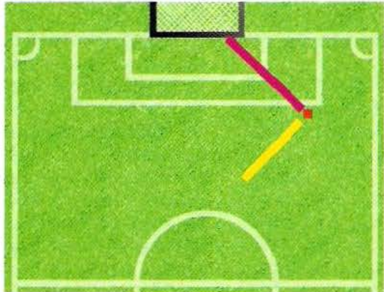

1. Strategie zum Torschuß

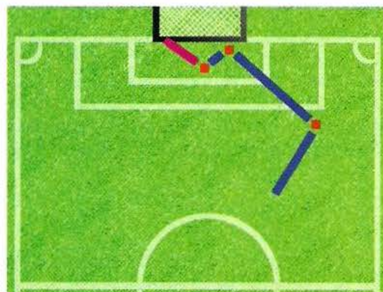

2. Strategie zum Torschuß

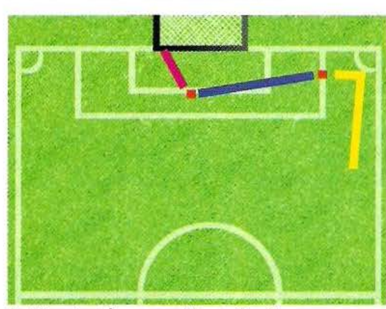

3. Strategie zum Torschuß

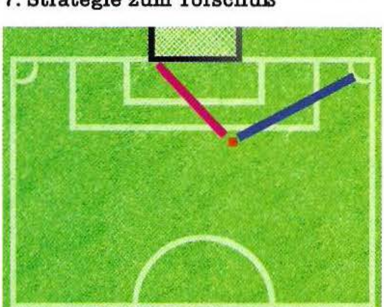

4. Strategie zum Torschuß

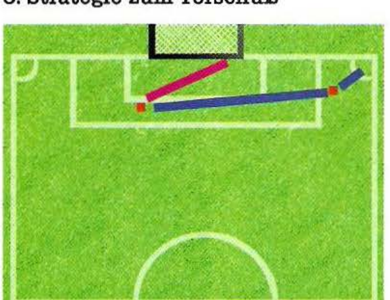

5. Strategie zum Torschuß


6. Strategie zum Torschuß


7. Strategie zum Torschuß


8. Strategie zum Torschuß


9. Strategie zum Torschuß


10. Strategie zum Torschuß

Erklärung zu den Karten:

1. Man läuft einfach gerade auf das Tor zu und schießt kurz nach der Strafraumlinie mit Effet in eine der beiden Ecken. Dies ist mit Abstand das sicherste, wenn auch unspektakulärste Tor!

2. Man läuft halblinks oder halbrechts in den Strafraum und schießt anschließend ins rechte oder linke Toreck. Eine Variante, die bei vielen Fußballspielen funktioniert.

3. Einen der beiden Flügel entlanglaufen und hoch auf einen Spieler vor dem Tor flanken. Sehr gute Kopfballmöglichkeit!

4. Kurz nach der Mittellinie von einem der beiden Flügel hoch in den Strafraum flanken. Hier ist eine Menge Übung und Fingerspitzengefühl notwendig! Nun kann man mit dem Hinterkopf den Ball über den Torwart hinweg ins Tor senken.

5. Ähnlich wie 4; die Flanke muß jedoch länger auf einen Spieler am langem Pfosten kommen. Der köpft dem anderen Spieler den Ball genau vor die Füße. Ein sicheres Tor!

6. Man läuft von der Mitte des Spielfeldes zu einer der beiden oberen Ecken des Strafraumes. Bevor man schießt, wartet man, bis sich der Cursor genau in der kurzen Ecke des Tores befindet. Erst dann läßt man den Feuerknopf los.

7. Wie 6. der Torwart kann jedoch parieren und klatscht den Ball vor die Füße unseres heranschnellenden Stürmers ab. Das einfachste Tor - wird aber auf Dauer sehr langweilig!

8. Man kommt über den Flügel und schlägt eine Hacke in den Strafraum. Von dort bedient man einen Mitspieler mit einer präzisen Vorlage.

9. Eckball: Den Spieler, den man steuert, am kurzen Pfosten kurz vor der Fünfmeterraumlinie postieren. Den Ball dann mit einem vehementen Kopfball tief in die lange Ecke befördern.

10. Eckball: Den Eckball kurz auf einen in der Nähe stehenden Mitspieler ausführen lassen. Wenn man den Ball erhält, auf einen freien Spieler flanken und abziehen!

Legende:

- Spieler
- Weg, den der Spieler zurücklegen muß
- zu schießender Paß an den nächsten Spieler
- Mögliche Schüsse auf das Tor

KURZTIPS

POWER DRIVE

Und hier die Paßwörter für die einzelnen Strecken:

Strecke	Paßwort
Monte Carlo	T1V2K60D8SSHQNRYQ
Kenia	T4V9KTH2BKP;ZC05J
Schweden	PVV2K;COCRK9V8N37
Korsika	8JV2;2C04;PS6CDYT
USA	2VV9K6=GSP6XV=YY1
Finnland	RJV9K3FX2X-ZK25KC
Australien	R9V96L;Z7Z-2780PG
Großbritannien	G2V9P8K07Z4VZXFP1

Und hier noch zwei Abkürzungen:

1. Beim vierten Event in Schweden kann man nach der 10. Kurve rechts durch die Wand fahren.

2. Beim sechsten Event in Schweden kann man nach der 15. Kurve links durch die Wand fahren, sobald man die andere Straße sieht (einfach ausprobieren!)

Daniel Klose

KÖNIG DER LÖWEN

Um bei König der Löwen die Level mit der Taste „L" überspringen zu können, muß man im Hauptmenü „DWARF" eingeben.

Christian Fieth

THEME PARK

Bei dem beliebten Spiel gibt es einen Cheatmodus, den man aktiviert, indem man als Spitznamen einfach „Horya" eingibt. Nun kann man mit folgenden Tastenkombinationen schummeln:

Shift + Y = alle Features
Strg + Y = alle Attraktionen
Alt + Z = alle Geschäfte

Dominik Schemmel

ACTION REPLAY CODES

Hier eine Sammlung von verschiedenen Codes für das Action Replay Cartridge:

Spiel	Code	Wirkung
Aladdin	ALADDIN03E40202	unendlich viele Leben
Aladdin	ALADDIN03E60AFF	unendlich viele Äpfel
Cool Spot	ZX04690907	unendlich viel Energie
Cool Spot	ZX04690703	unendlich viele Leben
Descent	+DESCENTR26ADFA07	unendlich viele Missiles
Comanche	COMANCHE1B650408	unendlich viele Hellfires
Comanche	COMANCHE1B650808	unendlich viele Stingers
Comanche	COMANCHE1B65003E	unendlich viele Rockets
Comanche	COMANCHE0349054A	unendlich viel Benzin
SoccerKid	KID64BB0203	unendlich viele Leben
SoccerKid	KID64BF0402	unendlich viel Energie
Lands of Lore	LANDS3DA50EFF	mehr Geld
Lands of Lore	LANDS30690CFF	mehr Magiepunkte
Lands of Lore	LANDS306908FF	mehr Lebenspunkte
Lands of Lore	LANDS30690EFF	mehr Lebenspunkte
Blackhawk	BHAWK0EA40A05	unendlich viel Energie

Bernd Staewen & Lothar Lanz

ONE MUST FALL 2097

Wenn einem in OMF die normalen Schwierigkeitsstufen nicht mehr reichen, sollte man folgendes probieren. Einfach „->" eine Weile gedrückt halten, und es erscheint der „Tödlich-Modus". Sollte das immer noch nicht reichen, drückt und hält man die Tasten „OMF" für ein paar Sekunden und kann dann mit „->" in die ultimative Schwierigkeitsstufe wechseln.
Es gibt bei dem Spiel auch noch ein verstecktes Menü, das im Menü Gameplay erscheint, wenn Sie zugleich „2097" drücken.

Wilhelm Michael

TERMINAL VELOCITY

Hier sind einige Cheat-Codes für das Spiel, das sich im letzten Monat auf der PCG-Cover CD-ROM befand und die das Spiel für jedermann schaffbar machen sollten.

Code	Wirkung
TRIGODS	Unzerstörbar
TRISHLD	Voller Schild
TRINEXT	Nächster Level
TRIHOVR	Hover Pad
TRIBURN	Afterburner
TRSCOPE	Oszilloscop
TRIFIR1 (2, 3, 4...)	Waffen 1 bis 7
TRIFIR9	Unzerstörbar

Erik Simons

EPIC MEGAGAMES PINBALL

Drückt man während des Spiels „ESC", „B" und „N", so erhält man einen zweiten Ball. Der zweite Trick erlaubt es einem, die Kugel mit den Cursortasten zu steuern und so alle Highscores zu brechen. Dazu bricht man während eine laufenden Spieles mit „ESC" ab und beantwortet die Frage nicht mit „Y", sondern mit „J". Sechs Bälle erhält man, indem man in das Optionsmenü wechselt und dort „F1" betätigt.

Tilman Rieger

MASTER OF MAGIC

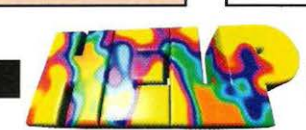
Um weniger Geld beim Bauen von Gebäuden ausgeben zu müssen, kauft man sich zunächst ein billigeres Gebäude. Nun wählt man ein teureres Gebäude im Menü „CHANGE" an, und schon ist das gewählte Bauwerk in der nächsten Runde fertig und man hat sich eine hübsche Summe gespart.

Dominik Schemmel

TRANSPORT TYCOON

Als erstes stellt man im Menü Schwierigkeitsgrad als Geländeart: „Hügelig" ein und startet dann das Spiel. Nun wechseln Sie auf die Icon-Karte und bessern einen Streifen so aus, daß kein Wasser mehr zu sehen ist. Jetzt sollte man sein Geld verschwenden, bis man Schulden hat, und dann auf dem am Anfang gebauten Streifen einen Straßentunnel errichten. Dieser Tunnel wird einen sieben bis acht Milliarden kosten, die aber nun nicht vom Kapital abgezogen, sondern hinzuaddiert werden.

Stefan Wallrath



400 KURZTIPS

NCAA BASKETBALL 2

Hier einige allgemeine Tips und Tricks zu NCAA Basketball 2 von Bethesda Softworks:

- Wenn ein Wurf mißlingt und man keine Chance auf einen Rebound hat, kann man sich eine Auszeit nehmen. Wichtig ist, daß dies geschieht, bevor der Gegner in Ballbesitz gelangt.
- Nach einem Wurf sollte man sofort unter den Korb laufen und springen. Falls der Ball abprallt, bekommt man ihn auf diese Weise und kann noch in der Luft ein Dunking probieren.
- Die Art der Verteidigung sollte man je nach Gegner auswählen. Bei einem langsamen Gegner empfiehlt es sich, immer direkt vor ihm zu stehen. Falls dieser zum Wurf ansetzt, kann man sofort blocken. Bei einer schnellen Gegnermannschaft kann man sich mit einem großen, sprungstarken Spieler unter den Korb stellen. Wenn der Gegner wirft, sollte man springen, um mit ein wenig Glück den Rebound zu ergattern. Wichtig! Nur ganz kurz drücken, da der Spieler sonst versucht, einen Korb zu werfen.
- Bei einem Sprungball sollte man ebenfalls nur kurz auf die entsprechende Taste drücken, sonst springt man anschließend sofort noch einmal, und der Spieler kann nicht unter den Korb geschickt werden. Man sollte außerdem immer erst nach dem Pfiff springen, da man sich sonst schon wieder in der Abwärtsbewegung befindet, wenn der Ball vom Schiedsrichter hochgeworfen wird.
- Wenn man einen Gegner für lange Zeit blockiert, so wird dieser hektisch und macht schneller einen Schrittfehler oder verübt gar ein offensives Foul.
- Eigenartig, aber es funktioniert: mit einem schwarzen Spieler sollte man bei einem Freiwurf nur kurz auf die Wurftaste drücken, mit einem weißen Spieler etwas länger. Eine logische Erklärung läßt sich dafür nicht finden.
- Wenn ein Gegenspieler einen Korb erzielt, so kommt man sofort in Ballbesitz. Jetzt gilt es, schnell zu handeln. Man sollte den Ball schleunigst an den nächsten Spieler weitergeben und an die 3-Punkte-Linie stürmen. Knapp eine Spielerlänge vor der Linie wirft man aus vollem Lauf heraus. Dieser Dreier trifft fast immer.

David Haardt

SIMTOWER

Das vertikale Imperium läßt sich im Handumdrehen aufbauen, wenn mit einem Hex-Editor einen Spielstand mit der Endung „*.TDT" aufruft. Byte 2 ist zuständig für die Sterne, Byte 4 und 5 für die Barschaft.

```
00000  00 24 04 00  38 1B 01 00  48 F4 FF FF  9B 95 FC FF
00010  b0 95 00 00  0F 05 14 00  00 00 01 00  01 00 02 00
```

Stefan Soltendiek

PUNIKA OASENSPIEL

Die Paßwörter für die Runden 1-10 lauten wie folgt:

1. Hafen
2. Basar
3. Brunnen
4. Pyramide
5. Spinne
6. Grab
7. Mumie
8. Wasser
9. Sandloch
10. Oase

Kai Seefeldt

ANSTOSS

Um finanzielle Engpässe aus dem Weg zu räumen, gibt es folgenden, eigentlich sehr einfach anzuwendenden Trick. Zuerst wählen Sie den Bundesligamannschafteneditor und klicken eine Lieblingsmannschaft an. Dann werden einige Spielerdaten verändert. Der Name bleibt, aber das Alter wird auf 18 Jahre herabgesetzt und für die Spielstärke null eingeben. Danach werden die Daten abgespeichert und der Editor wird verlassen. Nach dem Starten des Spiels wählen Sie wieder Ihre Lieblingsmannschaft aus. Die auslaufenden Verträge dürfen nicht verlängert, sondern die Spieler mit Spielstärke null müssen verkauft werden. Mit ein wenig Glück werden verschiedene Vereine aus dem In- und Ausland diese Spieler um ca. 40-60 Millionen Mark kaufen. Die Finanzierung von Spielereinkäufen sollte damit gesichert sein.

Herwig Leimer

OLDTIMER

Wenn man nicht Unsummen in den Rennsport stecken möchte, um alle vier Jahre an einem Rennen teilnehmen zu dürfen, der kann auf dem numerischen Tastaturfeld das Sternchen oder „x" drücken. Sollte eine Autofertigung ohne Grund nicht mehr produzieren, dann auf keinen Fall zum Revolver greifen, sondern unter Informationen in der Autofertigung umstellen (auch wenn die Schrift fehlt). Die nun entstehenden Umstellungskosten werden jedoch nicht, wo sonst üblich abgezogen, sondern dem Konto hinzuaddiert.

Martin Bielefeldt

HURRA DEUTSCHLAND

Dieser Trick erfordert es, daß Sie als erstes das Spiel starten und es unter HURRA.GAME1 abspeichern. Dann editieren Sie dieses File, das im Hauptverzeichnis des Spiels zu finden ist, mit einem beliebigen Hex-Editor. In der Zeile 00100 geben Sie von Position eins bis sechs den Buchstaben „F" ein. Nun können Sie das Spiel wieder einladen und haben fortan 16-17 Millionen Mark zur freien Verfügung - das sollte selbst für Verschwender reichen.

```
ALT:
00100  70 11 01 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00
NEU:
00100  FF FF FF 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00
```

Christian Lippold und Steffen Rahneberg

BIS ZU 300 MARK...

können Sie ganz nebenbei verdienen, wenn Sie uns eine Komplettlösung oder einen tollen Trick zuschicken:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



CHARTS

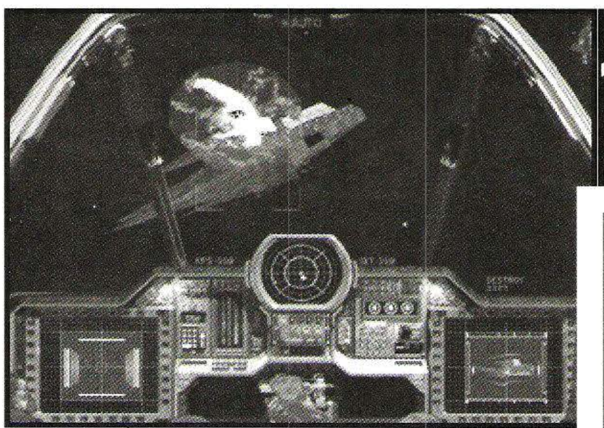
Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	neu	Wing Commander 3	Origin/Electronic Arts	1.
2	neu	NBA Live 95	Electronic Arts	1.
3	neu	Bioforge	Origin/Electronic Arts	1.
4	neu	US Navy Fighter	Electronic Arts	1.
5	neu	X-Wing	LucasArts/Softgold	1.
6	neu	Panzer General	Mindscape	1.
7	neu	King`s Quest 7	Sierra/Bomico	1.
8	neu	Descent	Interplay/Bomico	1.
9	neu	Cyberia	Interplay/Bomico	1.
10	neu	Alone in the Dark 3	Infogrames	1.
11	neu	Lost Eden	Cryo/Virgin	1.
12	neu	Whacky Wheels	Apogee	1.
13	neu	Psycho Pinball	Codemasters	1.
14	neu	Alone in the Dark 1 + 2	Infogrames	1.
15	neu	Wings of Glory	Electronic Arts	1.
16	neu	X-Com: Terror from the Deep	Sierra/Bomico	1.
17	neu	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	1.
18	neu	Frontier: 1st Encounters	Gametek	1.
19	neu	International Tennis Open	Philips/Virgin	1.
20	neu	Aces of the Deep	Sierra/Bomico	1.

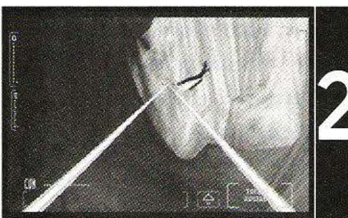
Karstadt Charts Floppy

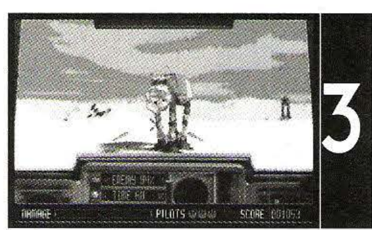
Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	neu	Hugo	ITE	1.
2	neu	Bund. Manager Hattrick	Software 2000	1.
3	neu	Hanse - Die Expedition	Ascon	1.
4	neu	Panzer General	Mindscape	1.
5	neu	Die Siedler	Blue Byte	1.
6	neu	SimCity 2000	Maxis/Bomico	1.
7	neu	Aladdin	Virgin	1.
8	neu	Descent	Interplay/Bomico	1.
9	neu	Master of Magic	MicroProse	1.
10	neu	X-Com	MicroProse	1.
11	neu	Okano Classic 3	diverse	1.
12	neu	The Lion King	Virgin	1.
13	neu	Outpost	Sierra/Bomico	1.
14	neu	Lemmings 3	Psygnosis	1.
15	neu	Int. Tennis Open	Philips/Virgin	1.
16	neu	Sternenschweif	Attic	1.
17	neu	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	1.
18	neu	Aces of the Deep	Sierra/Bomico	1.
19	neu	Ran Trainer	Greenwood	1.
20	neu	Psycho Pinball	Codemasters	1.

Achtung!
Charts des Monats Mai!



Viele werden sich bestimmt wundern, warum die Charts nun wieder anders aussehen als beim letzten Mal. Der Grund? Erstens gibt es mittlerweile wirklich keinen Grund mehr, zwischen CD-ROM und Diskette zu trennen, und zweitens sind diese Charts die Auswertung der zahlreichen Postkarten und Anrufe, die uns in den letzten vier Wochen erreicht haben.





LESERCHARTS MS-DOS/CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	1	Wing Commander 3	Electronic Arts	6. Monat
2	3	Cyberia	Interplay/Bomico	5. Monat
3	30	Rebel Assault	LucasArts/Softgold	3. Monat
4	4	Descent	Interplay/Bomico	2. Monat
5	neu	Dark Forces	LucasArts/Softgold	1. Monat
6	7	Alone in the Dark 3	Infogrames	2. Monat
7	6	Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	6. Monat
8	24	Panzer General	Mindscape	2. Monat
9	18	Colonization	MicroProse	7. Monat
10	8	Bund. Manager Hattrick	Software 2000	2. Monat
11	5	Little Big Adventure	Electronic Arts	4. Monat
12	14	Die Höhlenwelt	Software 2000	2. Monat
13	neu	Bioforge	Origin/Electronic Arts	1. Monat
14	27	Aladdin	Virgin	2. Monat
15	16	Lollypop	Rainbow Arts	2. Monat
16	26	Magic Carpet	Bullfrog/Electronic Arts	6. Monat
17	20	Fifa Soccer	Electronic Arts	4. Monat
18	2	Das Schwarze Auge 2	Attic	4. Monat
19	19	Sam & Max	LucasArts/Softgold	7. Monat
20	18	Colonization	MicroProse	7. Monat
21	17	Wing Armada	Origin/Electronic Arts	4. Monat
22	24	Die Siedler	Blue Byte	6. Monat
23	29	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	3. Monat
24	23	Aces of the Deep	Sierra/Bomico	3. Monat
25	9	Cycle Mania	Warner Interactive	2. Monat
26	12	Anstoß	Ascon	2. Monat
27	15	Legend of Kyrandia 3	Westwood/Virgin	4. Monat
28	21	Ecstatica	Psygnosis	4. Monat
29	25	King`s Quest 7	Sierra/Bomico	3. Monat
30	28	Cool Spot	Virgin	3. Monat



Die Computerbranche wächst schon seit Jahren so schnell und unaufhaltsam wie keine andere auf der Welt. Das bedeutet gleichzeitig, daß stetig neue User, unter denen sich natürlich auch potentielle Spieler befinden, hinzukommen. Gerade diesen Einsteigern möchten wir mit unserer Bestenliste entgegenkommen, damit sie die Spiele, die Monat für Monat in PC Games vorgestellt und getestet werden, leichter einordnen und den Markt besser beurteilen können. Aber auch für Veteranen ist diese neue Rubrik sicherlich interessant, lassen sich doch aufschlußreiche Vergleiche anstellen.

Die besten Spiele im Überblick

Arcade-Action

Action, wie man sie normalerweise nur am Spielautomaten findet, bietet Rebel Assault, dicht gefolgt von Cyberia und Creature Shock. Neueinsteiger: Super Street Fighter 2 Turbo!

Platz	Spiel	Wertung
1.	Rebel Assault	91%
2.	Cyberia	90%
3.	Creature Shock	90%
4.	Psycho Pinball	87%
5.	FX Fighter	87%
6.	Pinball Fantasies	86%
7.	Silverball	85%
8.	Prototype	84%
9.	Jurassic Park	82%
10.	MegaRace	82%

3D-Action

Führungswechsel! Dark Forces setzte sich im Handumdrehen vor die beiden bisherigen Spitzenreiter Descent und Magic Carpet. Luke Skywalker sorgt einfach für mehr Stimmung!

Platz	Spiel	Wertung
1.	Dark Forces	94%
2.	Descent	92%
3.	Magic Carpet	92%
4.	System Shock	90%
5.	Hi-Octane	89%
6.	XXXX	90%
7.	XXXX 2	85%
8.	Shadow Caster	82%
9.	Terminator Rampage	80%
10.	The Hidden Below	69%

Rollenspiele

Obwohl sich bei diesem Thema die Geister scheiden: der Favorit der Redaktion ist Ultima 8: Pagan! Durch die spannungsgeladene Story ist es unserer Meinung nach Klassenprimus.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Ultima 8 - Pagan	94%
2.	Ultima Underworld 2	93%
3.	Ultima 7 - Serpent Isle	92%
4.	Lands of Lore	88%
5.	DSA 2	86%
6.	Menzoberranzan	85%
7.	Might & Magic 4	84%
8.	Dark Sun - Shattered Lands	84%
9.	The Elder Scrolls	82%
10.	Wizardry 7	81%

Adventures

Star Trek: The Next Generation und Prisoner of Ice verdrängen aufgrund modernerer Outfits die beiden älteren Abenteuerspiele Dragonsphere und Beneath a Steel Sky.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Day of the Tentacle	92%
2.	Sam & Max	91%
3.	Indiana Jones 4	90%
4.	Woodruff & The Schnibble	89%
5.	King`s Quest 7	88%
6.	Discworld	87%
7.	Simon the Sorcerer	86%
8.	Gabriel Knight	86%
9.	Star Trek: TNG	85%
10.	Prisoner of Ice	85%

Jump & Run

Alle Referenzspiele kommen in diesem Genre von Virgin Interactive: Angefangen bei Cool Spot, über Der König der Löwen bis hin zum alles überbietenden Aladdin.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Aladdin	89%
2.	Cool Spot	84%
3.	Der König der Löwen	79%
4.	Flashback	77%
5.	Fury of the Furries	78%
6.	Gods	78%
7.	Prehistoric 2	78%
8.	Zool	76%
9.	James Pond 2	74%
10.	Soccer Kid	70%

Der Bewertungskasten

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 6 MB	General Midi
CD 497 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.

So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).

Die angegebene Mindestkonfiguration.

Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.

Diese Auflösungen werden unterstützt.

Diese Soundstandards werden unterstützt.

Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.

RANKING

Adventure

Grafik	65%
Sound	65%
Handling	45%
Spielspaß	39%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.

Die Einzelwertungen im Überblick.

Die Sprache im Handbuch/Spiel.

Preis und Hersteller des Spiels.

So werden die Möglichkeiten der CD-ROM ausgenutzt.

Flugsimulationen

Flight Unlimited nimmt bequem hinter Dawn Patrol platz. Aufgrund der auf Dauer nicht gerade packenden Missionen bleibt dem perfekten Spiel eine bessere Wertung verwehrt.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Strike Commander	94%
2.	TFX	92%
3.	Dawn Patrol	90%
4.	Flight Unlimited	88%
5.	Falcon 3.0	87%
6.	Pacific Strike	87%
7.	Comanche	85%
8.	F15 Strike Eagle 3	85%
9.	Aces of the Pacific	84%
10.	1942 - PAW	82%

Strategiespiele

Sir-Tech ist immer für einen Hammer gut. Lediglich die beiden Sid Meier-Kultspiele Colonization und Civilization können mehr an den Bildschirm fesseln als Jagged Alliance.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Colonization	93%
2.	Civilization	90%
3.	Jagged Alliance	90%
4.	Battle Isle 2	90%
5.	Dune 2	86%
6.	Transport Tycoon	86%
7.	Warcraft	86%
8.	X-COM	86%
9.	Lemmings 3	85%
10.	UFO	85%

Simulationen

Wer ist der wahre Hattrick? Diese Frage läßt sich einwandfrei klären: beide! Aufgrund von SVGA-Grafik und der Spieloberfläche erringt Hattrick den zweiten Platz!

Platz	Spiel	Wertung
1.	SimCity 2000	93%
2.	Hattrick	91%
3.	BMH	91%
4.	Anstoß	89%
5.	Biing!	87%
6.	Anstoß - World Cup	87%
7.	Theme Park	86%
8.	Oldtimer	85%
9.	Mad News	84%
10.	Die Siedler	82%

Sportspiele

Gleich zwei Neuzugänge in diesem Monat. Action Soccer setzt sich knapp, aber bestimmt vor FIFA Soccer, und Virtual Pool ist das beste Billardspiel in der Rangliste.

Platz	Spiel	Wertung
1.	NBA Live	93%
2.	Action Soccer	91%
3.	FIFA Soccer	91%
4.	Lothar Super Soccer	90%
5.	Links 386pro	89%
6.	Virtual Pool	89%
7.	NHL Hockey 95	88%
8.	Hardball 4	87%
9.	PGA Tour Golf	86%
10.	Empire Soccer	85%

Rennspiele

Auch wenn viele Nascar in den Himmel loben: F1GP spielt sich einfach am besten. Hohe Spielbarkeit gepaart mit toller Grafik bietet hingegen Indy Car Racing von Papyrus.

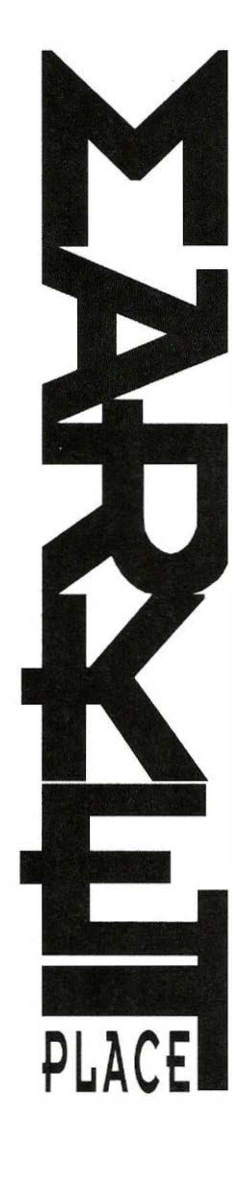
Platz	Spiel	Wertung
1.	Indy Car Racing	89%
2.	Formula One Grand Prix	87%
3.	Super Karts	84%
4.	Nascar Racing	80%
5.	Car & Driver	78%
6.	Stone Racers	76%
7.	Lotus - Ultimate	70%
8.	Rally	69%
9.	Grand Prix Unlimited	65%
10.	Power Drive	47%

Weltraumspiele

Wing Commander 3 stellt alles in den Schatten. Die Filmsequenzen der Referenzklasse werden bald nebensächlich, die Grafik im Spiel und das Gameplay stehen im Vordergrund.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Wing Commander 3	96%
2.	Privateer	92%
3.	X-Wing	90%
4.	Inferno	90%
5.	Tie Fighter	85%
6.	Star Crusader	82%
7.	Frontier: Elite 2	81%
8.	Wing Commander 2	81%
9.	Wing Commander Armada	75%
10.	Starlord	70%

Wenn Sie PC Games schon seit mehreren Monaten lesen, werden Sie sehr schnell feststellen, daß wir einige Spiele herabgewertet haben. Das liegt schlicht und ergreifend am Zahn der Zeit. In Zukunft werden wir jedes Jahr im April die Wertungen den neuen Standards anpassen.



BIETE HARDWARE

Verkaufe Mainboard 486/40 ISA + Grafikk. Cirrus 1 MB + Treiber für DM 450,-/VB, Tel. 0351/4213921 ab 18 Uhr

386 DX/40 + Coproz. 80387, 2 MB RAM, 200 MB FP, 3,5" + 5,25" LW, S/W Monitor, Tastatur, Maus + Software DM 1.300,-, Tel. 089/6015995

Verk. Festplatte: 345 MB (neuwertig) für DM 200,-, Tel. 02305/78461 Mo-Fr ab 18 Uhr, Sa + So ab 15 Uhr

Verkaufe CPU 486DX33 + Motherboard + 256 KB Cache **VB** DM 280,-, Tel. 036847/42376 ab 16 Uhr

Verkaufe meistbietend IBM 486, 66 MHz, Farbmonitor, Tastatur, Maus, Ami Bios 92, 2 Festpl. (250 + 420), Soundk. 16, 3,5" + 5,25" LW, CD-ROM 2x, Drucker HP DJ 560C, Color 400 Handscanner, 2 Joysticks, Div. Softw., Tel. 0271/22911 T. Schwarzer

486DLC33, (MB RAM, 2 HD (240+40 MB), Ds. CD-Lw., 3,5" + 5,25", SBpro, O. Beyne, Asternweg 3/14, 39118 Magdeburg, Tel. 0391/55922669

386DX40, SVGA-Karte, Monitor, Tower, SB, Maus, Tastatur, 2 Floppy, 130 MB, 4 MB RAM, DM 1.700,-, Tel. 06721/34050

Verk. 386DX 33 MHz, 2 Festpl., 210 MB, 4 MB RAM, 3,5" Lw., VGA-Monitor, Soundblaster, Zub. VB DM 1.600,-, Tel. 069/4194213

486 DX 40, 4 MB RAM, 170 MB, 2x Speed CD-ROM, Soundbl. 16, Mon., div. Spiele VB DM 2.700,-, Tel. 040/8006393 ab 16 Uhr

Verk. Mainboard: 486SX/25 + CPU, 64 K Cache, 4 MB RAM u. Multi IO Karte für DM 550,-, D. Schulze, Ringstr. 8, 06268 Querfurt

486 DX2/66 Board inkl. Cyrix CPU, 3 x VL, 4 x ISA max. 256 K Cache, Overdr. mögl. PS/2 + SIMM m. I/O DM 250,-, Tel. 02651/43544

Super QuadSpeed-CD-ROM! Teac CD 55A! 195ms!! Incl. Treiber und Controller + CD für DM 375,- VB, Tel. 08801/340 ab 14 Uhr

Verk. wegen Ladenschließung CPU 486DX2 80 (6 Monate Garantie) + Spiel. Preis n. Vereinbarung, Tel. 08233/92053

Verkaufe SB2 o. Deluxe + Pro2 Stereo-Boxen komplett DM 100,-, Tel. 06022/22905 ab 14 Uhr, Fax 06022/654171 Nicolas

Verk. Motherboard Cyrix 486 DLC/40 MHz incl. Copro. DM 150,-, Simms 4 x 1 MB (3 Chip) à DM 55,-, 2 x 4 MB (9 Chip) á DM 180,-, Tel. 03573/662857

486 DX4/100, 130 MB HD, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, SB Pro4, SVGA-Monitor, 1 MB Grafikk. für DM 2.400,-, Tel. 069/778043

386DX40, 105 MB HD, 5,25" und 3,5" Lw., 4 MB RAM, VGA Monitor + orig. Software VB DM 1.500,-, Tel.+Fax 03425/810423

486DX2/80, 426 MB HD, 8 MB RAM, 3,5" FD, CD-ROM 4x, SB, 256 Kb Cache, SVGA-Mon., Tast., 3 Mon. VB DM 3.200,-, Tel. 03675/802337

Verkaufe 16 Bit-Soundkarte (Mozart) + Treiber und andere Software, inkl. Aktivboxen, Marcus Tel. 034292/73327

486DX2/66, 340 MB HD, 4 MB RAM, 3,5", 5,25" Lw., 1 MB SVGA Kart., SVGA Mon. 14", SB 16ASP M.-CD Mouse, DM 2.000,-, Tel. 039773/20142

Tower VLB Board, 486 DX2/80, 256 Kb Cache, 4 MB, VLB Controller, VLB 1 MB, DM VB 1.050,- (NP DM 1.350,-), Tel. 040/865205 ab 14 Uhr

Verkaufe 486 DX/33 MHz mit 256 Kb Cache Motherboard + CPU DM 300,- (Intel) Tel.+Fax 06232/49235 Jens verlangen

Verk. 486SLC/25 Board + Bios (240x170) DM 180,-, 4 x 1 MB RAM (Simm, 70 ns) à DM 45,-, Tel. 037206/2034 P. Etzrodt

486DX33, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, VGA-Karte, FP Tastatur, Maus, 3,5" Laufw., 16 Bit Pro. A. Sp. Soundk. u. Softw. DM 990,- FP, Tel. 06132/2377

Verk. 486DX40 Prozessor für DM 200,- und NEC P6 24 Nadeldrucker mit Handb. und 1.000 Blatt Papier für DM 250,-, Guido Schäfer, Tannenstr. 12, 53859 Niederkassel

Super QuadSpeed-CD-ROM! 4x Mitsumi FX400! Neuwertig für DM 370,- VB, Thomas Becherer Tel. 08801/340 ab 14 Uhr

Verk. 486DX2/66, 8 MB, 210 MB HD, 2x Speed-CD-ROM, Soundbl., Monitor, fast neu! + Wing Commander 3 für nur DM 1.899,-, Janko Claus, Rosenthalstr. 16, 39124 Magdeburg

386DX33, 4 MB, 210 HDD, 3,5" Lw., Sony 2x CD ROM, Soundman 16, Win. 3.11, PC Tools, SVGA Monitor, div. orig. Spiele VB DM 1.400,-, Tel. 035475/15814

I486SX25 mit Monitor, 260 MB HD, 4 MB RAM, 3,5" Lw., HP Desk Jet 510, Soundblaster 2.0, Colani Maus uvm. VB DM 1.600,-, Tel. 06021/367036

Verk. Pentium 75 MHz, 8 MB RAM, 540 MB HD, 256 Kb Cache, 1 MB PCI Grafikk., usw. nagelneu + 1 Jahr Garantie, Tel. 06422/3740

Verk. Amiga 500, 1 MB + Floppy + TV Modul + Drucker + Joystick + ca. 600 Disketten VHB DM 850,-, Tel. 04833/2976

286 Euro AT + Tastatur, Monochrom-Mon., Tintenstrahldrucker für DM 1.500,-, C. Rosskopf, Bruderhalde 35, 79822 Titisee

Verk. CD-ROM-Lw. Mitsumi Double-Speed incl. LBA u. Novastorm auf CD für DM 200,- auch einzeln, Tel. 07251/62781

Verk. 80486DX2/66, 420 FP, 3,5" LW., 14" Monitor SVGA, Soundkarte, Grafikkarte SVGA, CD-ROM, 14.400 Modem VP DM 2.600,-, Tel. 0911/836461

CPU486DX2/66 DM 200,-, 486VLB Board DM 200,-, Mirowin VLB 1MB SVGA DM 150,-, VLB IDE Enh.2 DM 40,-, fragt nach Thomas Tel. 06781/1226

Gamecard 3 Auto., ideal für Computer bis 80 MHz. 5,25" und 3,5" Zoll Treiber, DM 50,-, Tel. 037462/4489

Verkaufe Game Gear mit 10 Spielen, Netzteil, Lupe und Magelmodul DM 250,-, Tel. 040/5264374

386SX25, 4 MB RAM, 420 MB, 3,5"/5,25", Monitor, Maus, CD-ROM, DM 1.600,-, H. Müller, Hammersteinstr. 6, 30177 Hannover

386DX40, 3,5" u. 5,25" Laufw., 4 MB RAM, 140 MB HD, 14" Monitor, Soundkarte, SVGA-Karte DM 900,-, Tel. 034343/51716

486DX2/66, 8 MB RAM, 425 MB HD, 2x CD ROM, SBlaster Pro, 1 MB SVGA, 2 x 35W-Boxen, 256 Cache, 35 Spiele, Tel. 07071/31374

Verkaufe 386DX25 MHz Motherboard für DM 45,-, Tel. 030/9194327 ab 19 Uhr

486DX33, 4 MB RAM, 540 MB HD, CD-ROM, Scanner, Drucker, SB, Spiele, Monitor, Zub., DM 2.500,-, Tel. 03771/52588 ab 18 Uhr

Verk. Board 386DX40 mit CPU, 128 Kb Cache, Anleitung, Preis VB DM 80,-, Tel. 06405/1886

386SX16, 104 MB + Drucker + Monitor + Soundkarte, Wechselfestplatte zu verk. nur DM 999,-, Tel. 089/365047 ab 18 Uhr

ET4000 W32p PCI-Grafikkarte mit Windowsbeschleuniger, 100% OK,

DM 150,-, Tel. 05357/1369 (abends)

486DX2/80 + Board (Cache+Controller/Vesa Loacal Bus) DM 600,-, Grafikkarte Cirrus 1 MB DRAM/SVGA/Vesa Local DM 100,-, Mo-Fr ab 18 Uhr, Tel. 0208/688045

486DX2/66, HD 124, 8 MB RAM + CD-ROM + Soundbl. + SVGA-Karte + Software DM 2.000,-! Heiko Titze, Bonhoefferstr. 2, 07747 Jena

Verk. 486DX4/100, 8 MB RAM, 540 HD, SVGA-Monitor, Quadro-Speed-CD-ROM, 16 Bit Soundk. usw., VB Tel. 06422/3740

VERKAUFE PROZESSOREN. 486 DX40, AMD oder Cyrix, VB DM 220,-, Tel. 07461/6901 ab 19 Uhr

Sound FX Wave 32 mit Wavetable Synthese NP DM 300,-, VB DM 210,-, Tel. 0731/711611

Verk. MD mit 3 Joypads. Compl. Amiga 1000 + Spiele. MD Converter + Spiele. MD- u. GB-Spiele, Tel. 07162/23036

Verk. Topcolor SVGA-Grafikkarte f. DM 65,-, Buch Flugsimulator 4 mit Diskette DM 15,-, Tel. 06406/4240

Verkaufe PC-Hardware und Amiga-Software! Daniel Anderlohr, Dreikönigsstr. 55 A, 60594 Frankfurt, Fax. 069/611805

Verk. 486 Mainboard incl. CPU 486SX25 von Intel DM 260,-, Tel. 089/4308693

Verk. 486SX/25 CPU DM 130,-, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufw. beides nagelneu, Tel. 08274/828

Verk. 5,25 Laufw., Preis nach Vereinbarung, Matthias Walter, Ernst Thälmann Str. 8, 14974 Ludwigsfelde

386DX40, 120 HD, 4 MB RAM, 2x CD-ROM, 16 Bit Soundkarte, 2 Lw., 1 MB Grafikkarte, VGA-Monitor, 24 Nadeldrucker, DM 1.400,-, Tel. 05254/60158 Paderborn-Elsen

Disketten: 100 x 3,5" HD DM 50,-, 40 x 3,5" DD DM 10,-, 200 x 5,25" DD DM 25,-, Tel. 05231/4308 Denis

Notebook 386SX, 3,5" Lw., 40 MB HD, 1 MB RAM, SW-LCD, DOS, Star Writer, Corel Draw 3, VHB DM 1.100,-, Tel. 05231/4308

SUCHE HARDWARE

Suche gebrauchte Grafikkarte, 24 Nadeldrucker, CD-ROM. Tel. 03321/48621

Suche Pentium Mainboard für 75/90/100 MHz-Prozessor, Tel. 08329/6160

Suche 486DX4/100 oder Pentium 75-90 MHz mit Monitor u. CD-ROM-Lw. zu fairem Preis auf Teilzahlung zu kaufen, Daniel Hammermann, Ackerstr. 36, 06842 Dessau/Anhalt

Suche Monitor (Farbe), bevorzugt Highscreen, Palladium, Hans-Jaerg Laube, Fritz Reuter Str. 9, 19303 Doemitz/Elbe

Suche günstig S/W oder Farb-Tintenstrahldrucker, Angebote an: A. Blunk, Dorfstr. 45, 19348 Uenze

Sony CD-ROM CDU33A, Escom Color 800 Scanner, Escom Powersound, OS2 Warp Bonuspack, Tel. 03381/707532

Suche für PC IBM einen preiswerten Printer (Laser, Tintenstrahl, Nadel) Tel. Schweiz 01/3803172 ab 18 Uhr

Suche Nintendo Powerglove, Tel. 040/496340 oder S. Niestroj, Eppendorfer Weg 105, 20259 Hamburg

BIETE SOFTWARE

PC-Software auf Disk/CD-ROM. Liste gratis anfordern, T. Ponyrek, Postfach 9, A 1153 Wien

Verk. 1942 The Pacific Air War VHB DM 60,-, u. Silent S2 zu DM 20,-, Thomas Strahlmeyer, Tel. 05231/33502

Tausche System Shock (Disk) DV + Burntime DV gegen Ultimo I + II. A. Göttgens, Barbarastr. 9, 52223 Stolberg

Verk. günst. Orig. PC-Spiele z. B. Rebel Assault, Battle Isle 2 usw., Tel. 0821/553210

Verk. Fallen Empire, Guy Spy, RAN Trainer, Colonization, Rally, Jonothan je DM 40,-, Tel. 341/2326762 ab 18 Uhr Jens

Verk. als DV: Sam & Max, U8 (CD), U7, X Wing mit Mis. 1, Pirates G., suche CD: Dott, LBA, Tel. 06103/73688 Tim

Verk. SimLife, Space Hulk, Shadow Caster, Legend of Kyrandia 2, Dark Sun, Dune 2, Imperial Persuit u. a. (DM 30,- bis DM 50,-), Tel. 06541/810037

Tausche Noscar Racing Deutsch 3,5" VGA Vers. gegen Noscar Racing Amerik. Vers. 3,5", Tel. 0335/527339

Verk. Siedler, Dune 1, Day of the Tentacle, Might and Magic 3, Monkey Island 1, suche auch Spiele, Tel. 035828/541

Verk. CD PC-Spiele: US Navy Fighters, SSN 21 Seawolf, Bioforge, je Spiel DM 50,-, Tel. 08407/8138 ab 17.30 Uhr

Tausche/verkaufe PC-Programme. Liste gratis. Uwe Bareuter, Am Berg 27, 96215 Lichtenfels

Verk./tausche Spiele: Police Quest 4 DM 40,-, Power Drive DM 30,-, Jurassic Park DM 30,-, alles Orig., Tel. 0221/526722

Verk. Wacky Wheels Del. CD DM 40,-, Little Big Adv. CD DM 60,-, Noscar Racing CD DM 55,-, Tel. 0371/242569

Verk. Wing Commander III auf CD (Deutsch) für DM 90,-, Internes LW für Amiga für DM 60,-, Tel. 09503/4974

Verk. od. tausche AOP, SWotL, Epic, GS 2000, GNB 2 gegen Colonization, Battle Isle 2 (alles auf 3,5" HD), A. Kleinsteuber, Eigenheimweg 3, 07646 Stadtroda

System Shock CD zu verkaufen, mit Lösung, Tel. 0711/4560459

Verk. (alles Orig.) BMH DM 60,-, System Shock (Disk) DM 65,-, DSA 2 DM 60,-, Mankey Island 2 + Star Trek 1 DM 50,- VB, Tel. 02361/62299

Comanche deutsche Version 3,5" Disk für DM 50,-, X Wing 3,5" Disk, X Wing Upgrade Kit 3,5" Disk, B Wing (Forts.) 3,5" Disk zusammen DM 50,-. Alles in Originalverpackung! Bitte schriftlich anfordern bei: M. Fuhlrott, Ringau 31, 37327 Leinefelde

Verkaufe Space Quest 4, 5 dt., Indy 4 dt., Preise nach Vereinbarung. B. Krug, Tel. & Fax 069/64688043

Verk. Warcraft für DM 50,- und Terminator Rampage für DM 40,- (alle orig.) ab 15 Uhr, Tel. 0161/1936728 Rico

PC-Orig. Starlord, Dune 2, KQ6, Megarace (CD) je DM 40,-, Prophecy of the Shadow, Summoning je DM 30,- + VK Tel. 034223/41261

Verkaufe Titus the Fox, Prehistorik, Battle Isle, PC Flugzeug und PC Kosmos. Tel. 08703/565 Rainer, Tel. 15-18 Uhr

Verk./tausche Alone 1+2 DM 60,-, Blake Stone DM 50,-, B. a. Steel Sky DM 60,-, Litil D. DM 30,-, gegen Under a K. Moon, Tel. 02355/2377

Verk. Orig. 3,5": Indy 4 DV DM 35,-, FPS Football DM 15,-, Batman Returns DH DM 25,-, Tel. 07141/80834 ab 17 Uhr

Verkaufe Theme Park, Planer, Mad News, BMH, alles DM 35,-, Markus Rithkegel, Veilchenstr. 18, 86438 Kissing

Verk. X-W. DM 40,- + Upgrade Kit DM 30,- (z. DM 60,-), Action Replay DM 120,- VB, melden bei Matthias Tews, Tel. 03334/51473

Verk. oder tausche Armored Fist, Battle Isle 2 beides CD dt.. Verk. einz. DM 45,- zus. DM 80,-, suche Dark Forces, Tel. 03723/416027

Biete Dreamweb, BMH3 u. NHL Hockey 95, suche Dark Forces, NBA Live, Descent, kaufe o. tausche, Tel. 03343/357468

CD-ROM: Hidden Below DM 40,-, Aces o.t. Deep DM 40,-, Wings of Glory DM 40,-, Tel. 03991/120793

Verkaufe 3,5": Der Clou DM 30,-, System Shock DM 50,-, Beneath a Steel Sky DM 30,-, Mauna Key DM 30,-, Tel. 09574/4509

Simon the Sorcerer CD VB DM 55,-, Ecstatica DM 70,-, Theme Park VB DM 55,-, Wing Commander Privateer VB DM 60,- 3,5" Disk, Tel. 0871/63829 Fax 64995

Tausche BI2 CD + Myst gegen Magic Carpet, Critical Path gegen Gebot, A. Broer, Tel. 0531/338770

Verk./tausche X Wing CD, Tom Long, F15 3, Goal, Joe Montana Football, Monkey 2, NHL 94 uvo. Tel. 06078/4815

Verkaufe Under a Killing Moon für DM 60,-, Tel. 030/4123902, Fax 030/4139795

Verk. Day of the Tentacle 3,5" VB DM 29,-, suche Warcraft CD, bei Ralf Hergert, Tel. 07695/1051 Bleibach

Verk./tausche Orig. Zool, Kick Off 3, LM Super Soccer, NHL Hockey 95 CD, Fußball Total!, suche Lost Eden, Biing, Tel. 09632/1502

Battle Isle (originalverpackt) und Elite 2 ab 19 Uhr, Tel. 030/9163322

Verk. verschiedene PC-Spiele/Programme. Liste gegen DM 1,- Rückporto anfordern bei Sascha Klein, Uhlandstr. 6, 63741 Aschaffenburg

Verk. CD-ROM Dark Forces DM 70,-, High Seas Trader DM 50,-, Maabus DM 90,-, Tel. 06029/8112

Verk. 3,5": Prince 2 DV, Indy 4 DV, X Wing/B Wing DA, Gunboat E, Sport Masters DA, Tel. 0371/858371

Verk. (nur CD): Bioforge, Dark Forces, Little Big Adventure zu je DM 50,-, Tel. 04527/659

Verk. Dark Forces, Creature Shock je DM 65,-, Kyrandia 3, Höhlenwelt Saga je DM 40,-, Tel. 07952/374 Michael

KLEINANZEIGEN

Verk./tausche CD-Spiele: Creature Shock, Hell, Cyberia, Dragon's Lair, 7th Guest, Microcosm, Tel. 03928/841730

Achtung! Verkaufe Psycho Pinball (Disk) und Inferno CD-ROM für je DM 40,-, Tel. 09281/93417 Andreas, 19 bis 21 Uhr

Verk. Bioforge, Dark Forces, Battle Isle 2, AitD 3, DSA 2, Star Trek Tech. Manual je DM 60,-, AitD 2 DM 40,-, Tel. 0201/300421

Verk. PC Orig: Star Trek Interactive Technical Manual DM 70,-, Lands of Lore DM 40,-, Tel. 038301709 Markus

F15 III, Strike 2, Air Comm. je DM 20,-, Hurra Deutschl. DM 50,-, Tel + Fax 06232/49235 Jens verl. nachmittags.

CD: Carpet, LBA je DM 65,-, Steel Sky, Journeyman P., FS Toolkit je DM 45,-, 3,5": SimCity 2000 DM 55,-, Tel. 06029/1688

CD-ROM: Hell, LBA je DM 30,-, Disk: FIFA Soccer DM 30,-, Tel. 06400/7594

Warcraft, Ravenloft, Siedler je DM 50,-, div. ältere Spiele ab DM 20,-, Tel. 02542/2942

Biete Shareware, Freeware! Katalogdisk gegen DM 3,- RP bei: M. Glier, Cuxhavener Str. 579, 21149 Hamburg

Tausche Sensible Soccer + Ishar 1 DV gegen Dune 2 (DV) Tel. 03731/72710 ab 19 Uhr

Originalspiele: Killing Moon DM 65,-, Lost Files of Sh. DM 45,-, AitD 3 DM 50,-, AitD 1+2 DM 50,-, U8 DM 50,-, Dreamweb DM 50,-, Tel. 06691/23897

Verkaufe Lösungen und Original-Spiele und Programme. Christian Saal, Tel. 036204/51175 ab 17 Uhr

Fields of Glory, Strike Commander je DM 40,-, Raptor, Ultima Underw. II (5,25"), Goblins II je DM 35,-, Tel. 03529/512922

UFO + Master of Orion, Warcraft CD je DM 60,-, Colonization, Empire Deluxe je DM 50,-, Tel. 03529/512922 ab 19 Uhr

Verk. Mad News DM 50,-, BMP oder Ultima 7 Part 1 DM 25,-, Tel. 04221/42238

Verk. CD-Orig. System Shock u. Magic Carpet für je DM 60,-, tausche auch (z. B. LBA...), Tel. 04952/1822 (15-20 Uhr)

Verk. CD/Disk-Orig. Creature Shock DM 60,-, tausche auch Tel. 04952/1822 (15-20 Uhr) Markus

Verk. Corel Draw 4.0 2 CDs mit Buch ungeöffnet DM 250,-, Golembiewski, Kastanienstr. 23, 19057 Schwerin Tel. 465188

Verk. Pirates Gold Disk DM 30,-, und Wing Commander Armada CD Edition DM 35,-, S. Kotthoff ab 18 Uhr, Tel. 0291/7569

Verk. WC3, Magic Carpet, NBA Live 95 und U8 Pagan für je DM 70,-, Tel. 07127/34765 ab 14 Uhr

Verk. Jurassic Park u. Lemmings 2 für je DM 25,-, SimAnt für DM 20,-, Tel. 08374/5704

Ecstatica, Creature Shock CD je DM 50,-, Tie Fighter D DM 40,-, Privateer DM 40,-, Vega Pro 1 MB VL DM 80,-, Tel. 05483/9213

Tausche Descent 3,5, Kyr. III CD gegen Magic Carp., Dawn Patrol CD, Tel. 0621/744944

Verkaufe Inca II CD DM 80,-, Der Clou DM 70,-, Anstoss DM 70,-, Sensible Soccer DM 40,-, Tel. 03901/72494

3,5": FIFA Socc. DM 25,-, BMH DM 25,-, SimCity DM 25,-, ab 16 Uhr. Tel. 0621/7887240 Selcuk

Verk. GS 2000, F117A, Die Kathedrale, Flugsim 4.0, FS 4.0 Buch (Sybex), Double Density DM 190,-, Tel. 03695/606502

Verkaufe SimCity 2000, Simon the Sorcerer, Police Quest 4 je DM 60,-, Tel. 06181/16347, Adrian Degner, Hanau

Verkaufe Org.-Software CD, Liste gegen Freiumschlag, Stefan Johannsen, Sengelmannstr. 55, 22297 Hamburg

Verkaufe: Sam & Max CD, Beneath a Steel Sky, Ultima 8 + Speech Pack und Comanche CD für je DM 60,-, Tel. 02273/51246

Tausche Battle Isle 2 CD gegen Magic Carpet oder Aces of the Deep, Carsten Grammel, Tel. 05935/252

Biete aktuelle Software für den PC & Amiga! Verkaufe Kopierstationen für SNES!! Tel. 05731/96596, oder 49451

CD: WC3 DV DM 50,-, Inca 2 DV DM 40,-, Microcosm DM 25,-, 3,5": Monkey 2 DV DM 30,-, Space Q4 DM 30,-, FIFA DV DM 30,-, Tel. 06164/4039 15-18 Uhr

Verkaufe SimFarm DM 50,-, Hurra Deutschland CD-ROM DM 35,-, Tel. 02528/1651

Day of the Tentacle CD DM 55,-, Wacky Wheels Shareware CD DM 5,-, Rund ums Auto DM 10,-, Techno Multimedia DM 10,-, Tel. 06334/1285

Verkaufe Pirates Gold, Dragon Lore u. Ishar 3, Tel. 05223/72385 ab 19.30 Uhr, Achim Köppen

Diverse PC-Originale 3,5 und CD-ROM über 50 Spiele ab DM 30,-, von 8.00-18.00 Uhr erreichbar, Zusendung per Post möglich, Tel. 040/7230930, Fax. 7239417

Verk. Warcraft CD, U8, L2, Earthsiege, Monkey 1 u. 2, Elder Scralls Arena, SF2, Mathias Luptowitz, Dorfstr. 16, 06647 Steinburg

Verkaufe orig. Comanche für DM 50,- und King's Quest 1-4 für DM 30,-, Tel. 06131/40426 ab 14 Uhr

Verk. WC1, Plan 9, Hero's Quest, BI1 je DM 20,-, DSA 2 DM 40,-, Lands of Lore, Longbow je DM 26,- uva., alles Orig., Tel. 08092/5272

Verkaufe Originale: Woodruff & The Schnibble of Azimuth CD + Deamons Gate Disk für je DM 50,- oder tausche, Tel. 0821/883794

Verk./tausche: KQ7, DOTT (CD), WC Armada, Die Siedler, Zool 2, Cool Spot, Der Clou (CD), MS Spacesim für je DM 70,-, Christian Hofstätter, Ruthnerg. 91/2/11, A 1210 Wien

PC-Spiele, Orig. mit dt. Anl. CD-Fantasy Empires, CD-Pirates Gold, Disk High Command zus. DM 80,-, Tel. 07722/7530

Verkaufe über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und mehr als 10.000 Cheats, Tricks usw. Sonderangebote (Vorauskasse): Jede Lösung DM 4,- + DM 3,- Porto zum Gesamtbetrag. Di. - Fr. von 15-19 Uhr, Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Verk. PC Orig. AOD DM 50,-, Earthsiege DM 50,-, BMH + Supporter DM 60,-, DSA 2 + Speech Pack DM 60,-, Tel. 030/5422305 ab 18 Uhr

Verk. PC-Orig. 3,5" DM 20,- bis DM 40,-, z. B. Siedler, FIFA, Liste bei Neitzel, Gartenstr. 28, 07806 Neustadt

Verk./tausche X Wing CD, Der Trainer CD, Tom Long, Chaos Engine, Monkey Island 2, Goal, F15 uva., Tel. 06078/4815

Verkaufe: SimCity und Populous im Pack, Ultima 6 mit Beschreibung zu je DM 79,-, aber alles zu DM 129,-, Tel. 036848/80467

Verk. PC-Spiele! Günstig! Corridor 7, Traffic Department und Falcon 3.0 je DM 15,-, Tel. 08423/666

Verk. Spiele (CD, Disk - viele Neuheiten) für DM 25,- bis DM 60,-, Gravis Joystick und Gamepad für je DM 30,-, Game Boy DM 55,-, Tel. 07471/6410

Biete Litil Divil, Dungeon Hack, Imperium, MM4, Pools of D., Death Knights, Treas. of S.F., Hurra D. je DM 35,- + NN. Tel. 02327/73161

Verk. PC CD-ROM Games Myst, Oldtimer, Master of Magic u. DSA2 je DM 70,-, fragt nach Daniel, Tel. 03493/81562

Civilization, Railroad Tycoon, Day of the Tentacle, Indy 3, Syndicate, DSA Schicksalsklinge je DM 50,-, Tel. 07161/49957

PC-Originale: U8 + Speech DM 60,-, SC2000, Burntime, Strike C., Terminator Rampage je DM 55,-, Tel. 035843/25291

MicroProse Formula One GP CD ROM, Airbus A320 3,5", GP für DM 60,-, Airbus DM 40,-, Tel. 02232/26310

Verk. Ecstatica u. Der Clou, Preis nach Vereinbarung, bitte melden bei: B. Weber, Tel. 07151/71850

Verkaufe viele PC-Spiele! Liste bei: Alexander Hübner, Breite Str. 6, 88214 Ravensburg

Suche MicroMachines, biete DM 35,-, Sensible Soccer biete DM 30,-, Jens Claßen, Ullrichstr. 33, 52525 Heinsberg

Verk. Magic Carpet für DM 60,-, und Colonization für DM 40,-, Tel. 08456/1588 Christian

Verkaufe Civilization VB DM 40,-, Battle Bugs DM 35,-, Aces over Europe VB DM 35,-, auf 3,5 Disk, Tobias Huber, Herzog Ludwigstr. 2, 86551 Aichach

Tausche WC3, US Navy Fight., Strike Comm. CD, Creature Sh., FIFA Soccer, suche Siedler, Bioforge, Alone 3, Simon CD u. a., Robert Sterr, Orthstr. 52, 81245 München

Biete aktuelle Software für den PC & Amiga! Verkaufe Kopierstationen für SNES!! Tel. 05731/96596, oder 49451

SUCHE SOFTWARE

Brauche dringend Warcraft PC CD-ROM unter DM 50,-, Tel. 030/6560539

Suche Spiele ab 16 Uhr, Oliver, Tel. 034901/85285

Suche Theme Park DV, biete TFX, Peter Kasten, Sterngasse 80, 64347 Griesheim

Suche Pizza Connection und Privateer in Deutsch, Tel. 0203/413275

Suche Ultima 5, 6, Serpent Isle + Silver Seed, Battletech 2 Crescent Hawks Revenge, Tel. 0741/12304 Patrick

Suche Ultima 7 Datadisks Forge of Virtue u. Silver Seed oder Ultima 7 Bundle, Tel. 05564/1726 ab 18 Uhr

Suche preisw. Original-Spiele Disk/CD, Lösungen, S. Gerhordt, Scharrenstr. 10, 06712 Zeitz, Tel. 03441/211584

Suche PC-Software. Schicke Liste oder Disk an Daniel Knuchel, Steinbühlweg 9, CH 4123 Allschwil

Hilfe - suche günstig Chessmonioc 5 Bil. + 1 u. Star Wars Chess! M. Ebrecht, Budopester Str. 39/43, 99091 Erfurt

Suche für PC 3,5" Privateer oder X Wing (eventuell mit Mission Disks), Tel. 03364/415259 ob 18 Uhr

Suche BMH, SimTower, Pizza Connection, Theme Park, The Horde, Pirotes Gold und TFX, Preis am Tel. 03473/809485

Suche PC386, 496, Rechner u. Netzteil, Model: BM 7200, Tel. 03321/48621

Suche Space Quest 4, nur Original, biete DM 40,- bis DM 50,-, Erik Poetz, Tel. 04403/63785 ob 15 Uhr

Suche: Creature Shock f. DM 50,-, Ecstotica f. DM 40,-, Little B. Adv. DM 30,-, Flight Unl. f. DM 40,-, NBA DM 30,-, NHL DM 30,-, Robert Bauer, Goethestr. 7 1/7, 86161 Augsburg

Suche X Wing Zusätze (Imperial Pursuit, B Wing)! Thomas Hockl, Sonndorfer Sid. 16, 94146 Hinterschmiding

Rally dringendst gesucht! Nur Originaldisk + Handbuch v. Europress, zahle gut, Tel. 036628/82476 Thomas

Suche Conquest of Longbow - Robin Hood, in deutsch mit Handbuch, ich zahle DM 80,-, Tel. 06184/1871

SONSTIGES

CD-ROM Marketing! Nebenjob für jedermann! Infos gegen RP bei: A. Besuch, Allensteinerstr. 2B, 53117 Bonn

Suche PC Games 1-3/93, 9/93 u. 12/93 ohne Disk. M. Bischoff, Donnersbergstr. 9, 86916 Kaufering

Wer will in meinen Descent Club eintreten? Wir machen Null-Modem-Spiele! Tel. 06131/42801

Top Nebenverdienst mit dem PC! 100% legal + gewinnversprechend. Info gegen DM 1,- in Bfm. bei F. Stolle, Wellinghofer Str. 164, 44263 Dortmund

Biete aktuelle Software für den PC & Amiga! Verkaufe Kopierstationen für SNES!! Tel. 05731/96596, oder 49451

Top Nebenverdienst mit dem PC! Kostenlose Info: Corsten Weis, Layout und Druckservice, Schulstr. 31, 66594 Runkel-Steeden, Tel./Fax. 06482/1324

Nebenverdienst mit PC. Kein Kettenbrief. Unterlagen für DM 10,- von R. Hagmeier, Gussmannstr. 10, 73252 Lenningen

Nebenverdienst mit PC durch einfaches Diskettenkopieren. Info gegen DM 1,- Rückport, Tobias Meisinger, Wall Steiner 2, 83627 Warngau

TOP Nebenverdienst von Zuhause aus. Info DM 2,- in Briefm.: M. Teitzel, Doberluger Str. 8, 03253 Tröbitz

Achtung, suche Mitarbeiter am PC. Info DM 2,-, Startpaket DM 30,-, D. Jahraus, Badenerstr. 45, 77694 Kehl

Achtung, Topnebenverdienst m. d. PC. Gratisinfo geg. DM 1,- Briefmarken. T. Uebele, Hermonn-Löns-Weg 5, 74357 Bönnigheim

DM 100,- bis DM 300,- täglich. Kein Betrug! Arbeitsaufwand 2-3 Std./Woche. Info geg. frank. Rückumschlag. B. Schenk, Hermann-Bittner-Str. 5, 44869 Bochum

Seriöse Heimarbeit, Infos gegen frank. Rückumschlag! D. Hettick, Alter Schulweg 2, 86510 Ried-Holzburg

Lösungen: Liste anfordern + DM 1,50 Rückporto von Björn Becher, Graf v. Stouffenbergstr. 6, 68642 Bürstadt

Sehr guter Verdienst für j. PC Besitzer mit Drucker. Völlig reell und seriös. Info Poket f. DM 3,- in Bfm. oder Sofortstart Poket DM 15,- + DM 3,- in Bfm. G. Cimbollek, Am Klauswerder 11, 13437 Berlin

Nebenarbeit am PC zu verg. gt. Verdienstmögl. Info DM 5,-, D. Jahraus, Badenerstr. 45, 77694 Kehl

Biete aktuelle Software für den PC & Amiga! Verkaufe Kopierstotionen für SNES!! Tel. 05731/96596, oder 49451

PC-Spiele Komplettlösungen und Potches - jetzt neu: Lösungen zu Kings Quest 7, Liste anfordern, Tel. 09468/864

Suche Heimprogrammierer! Wir wollen ein (?) Bomben-Spiel in QBosic entwerfen. Infos bei: Ricci Viktor, Friedrich Bouerstr. 16, 91058 Erlangen

Lösungen: M. Islond 1+2, Kyrondio 1-3, Goblins 1-3, Indy 3+4 je DM 5,-, Thomas Gotsche, Tonnenweg 1, 51147 Köln

Engl. Lösungen, Cheots und Tips für über 200 Games. Liste DM 2,- J. Chubinsky, Adlerstr. 3, 86462 Langweid

Nebenverdienst om PC. Infodisk u. Unterlogen gegen DM 10,- in bar bei V. Simic, Wiesenstr. 12, 78183 Hüfingen

Lukrativer legaler Nebenjob om PC! Infos gegen DM 5,- bei Monuel Plopp, Dachsweg 20o, 89278 Nersingen-Straß

Suche seriöse Nebentätigkeit am PC. Keine Kettenbriefe od. Geldsysteme. B. Breitenfeld, Gartenstr. 14, 91074 Herzogenaur oroch, Tel. 09132/5188

PC Computerclub, kostenlose + unverbindliche Infobroschüre, viele Möglichkeiten, ruft einfach 09191/13851 an.

Suche Nebenjob om PC. Tel. 030/4295501

PD-Handel! Bifi Roll Action in Hollywood gegen DM 10,- Schein zu hoben. Lieferungsgarantie!

Geldverdienen om PC! Es funktioniert wirklich! Info gegen fr. Rückumschlag. B. Korupp, Osterstr. 95, 20259 Homburg

Kapitalanlagemöglichkeit! Überdurchschnittliche Rendite. Kurzfristiges Angebot. Bisherige Ausschüttung DM 4.014.400,-! Unterl. gg. DM 1,- Rückp.: M. Serter, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

Verkaufe über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und mehr als 10.000 Cheats, Tricks usw.. Di. - Fr. von 14 bis 19 Uhr, nun gibts auch superbillige Spiele. Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthol, Tel. 09628/8459

Machen Sie Ihren PC zu Geld. Anfragen mit Rückporto an: Hetzenauer Hans-Peter, Achenberg 1, A 6364 Brixen

Lösungen: M. Islond 1+2, Kyrondio 1-3, Indy 3+4, Gobliins 1-3 je DM 5,-, Thomas Gotsche, Tonnenweg 1, 51147 Köln

Top Nebenverdienst mit dem PC. Infos bei Wolfgong Helmrich, Gabolshausen 73, 97631 Bad Königshofen, DM 1,- Porto

Suche bundesweit IBM comp. PC-Anwender zur Agenturübernahme: Fax: 03947/63818, Widaves B. Wegner, Rothousstr. 2, 06502 Thole

Suche dring. Arbeit f. meine drei 486er. Div. Software, Drucker + Erfohrung. H. Mürb, Hubenstr. 26, 68305 Mannheim

Suche Tauschpartner für CD-ROM-Spiele. Genres: Sport, Action, Adventure, Tel. 02561/67743 Nico

Super Nebenverdienst für jedermann. Kostenlose Info: M. Sowotzki, Plüggentiner Str. 56, 18573 Samtens

Mega Nebenverdienst durch legales Diskkopieren. Infos gegen DM 2,- Brfm. von C. Wolf, Gröppersgasse 23, 51107 Köln

Täglich bis DM 400,- nebenbei durch Infoschriftversand, Gratis Info gegen Rückporto, S. Nilson, PF43, 29471 Gortow

Verkaufe Software + Hardware, gute Nebenjobs, Kotologdisk DM 5,- bei Cyber X Club, PF 1503, 66748 Dillingen

Verkaufe über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und mehr als 10.000 Cheats, Tricks usw. Die.-Fr. von 15 bis 19 Uhr, Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Coupon Kleinanzeigen

Die Teilnahmebedingungen für den Kleinanzeigenteil sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und dem Brief DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen.

Computec Verlag • Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg

Den Coupon für Ihre private Kleinanzeige finden Sie auf **Seite 70.**

FX Fighter

Martial Artist

Freunde asiatischer Kampfsportarten mußten bislang detektivische Fähigkeiten beweisen, um ihrem Hobby auch am PC nachgehen zu können. Actionspiele dieses Genres waren in der Vergangenheit rar gesät, und wurde man trotzdem einmal fündig, so war das Spiel entweder indiziert oder einfach schlecht.



Diese Zeiten scheinen aber nun endgültig vorbei zu sein, denn nach der bravourösen Umsetzung von Super Street Fighter 2 für den PC erscheint nun mit FX Fighter (FX ist eine englische Abkürzung für Effekte; Beispiel: Sound FX) ein Prügelspiel, das echte Spielhallenatmosphäre ausstrahlen kann. Entwickelt wurde FX Fighter von den Renderexperten Argonaut, die bereits mit Creature Shock zeigten, welche grafischen Feuerwerke man modernen PCs entlocken kann. Nach der etwas langwierigen Installation (18 bis 40 Megabyte müssen auf die Festplatte kopiert werden) bekommt man deshalb auch die erwarteten Augenfreuden geboten: nachdem sich der obligatorische Bösewicht - den man schließlich im finalen Endkampf besiegen muß - vorgestellt hat, werden die einzelnen Charaktere präsentiert.

Im Intro bekommt man perfekt gerenderte Kämpfer zu Gesicht!

Virtual Fighter am PC

Das Spiel bietet eine Fülle an Optionen. Neben diversen Einstellungen, die das eigentliche Spiel (Tastaturbelegungen, Schwierigkeitsgrad, Rundenanzahl und Geschwindigkeit) betreffen, kann auch die Grafik einem Feintuning unterzogen werden. Anschließend können Sie sich zwischen drei unterschiedlichen Spielarten entscheiden: entweder Sie treten in einer Art Storymode gegen alle Computergegner nacheinander an, Sie organisieren ein kleines Turnier (mit bis zu vier menschlichen Mitspielern) oder Sie kämpfen direkt gegen einen Freund oder Verwandten. Gespielt wird mit dem Joystick (sehr anstrengend), der Tastatur (Geschmackssache) oder

Die acht Gladiatoren

Ashaaf verfügt über übernatürliche Kräfte, wie zum Beispiel Telekinese und Teleportation.

Jake ist der einzige Kämpfer vom Planeten Erde; er hält sich an die üblichen Kampftechniken.

Kiko ist im Dschungel aufgewachsen. Sie hat sich viele Techniken von den Tieren angeeignet.

Sheba macht einen katzenähnlichen Eindruck. Wie ein Raubtier pirscht sie sich heran.



Venam hat gefährliche Klauen, die sehr großen Schaden anrichten können.

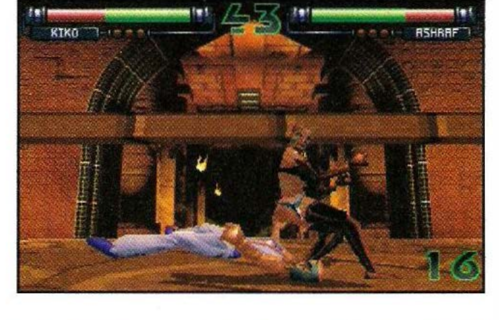
Siren kommt von einer Wasserwelt. Ihre Bewegungsabläufe sind sehr geschmeidig und schnell.

Cyben ist der einzige Roboter im Feld. Er kann fliegen, schießen und eine Menge einstecken.

Magnon ist ein Koloß von einem Kämpfer. Ihn kann man nur selten aus dem Gleichgewicht bringen.

einem Joypad (empfehlenswert). Der Kampf entwickelt sich zum wahren Erlebnis. Wer den Spielautomaten Virtual Fighter von Sega kennt, wird sich bei FX Fighter gleich zurechtfinden. Alle Moves und Special Moves lassen sich binnen weniger Sekundenbruchteile anwählen, Knoten in den Fingern oder Schürfwunden am Daumen brauchen Sie bei FX Fighter also nicht zu befürchten. Wie beim großen Vorbild Virtual Fighter gibt es eine Reihe von Moves, die sich durch Hinzufügen eines Tastendrucks erweitern oder variieren lassen. Dadurch ergibt sich eine gewisse Intuitivität in der Benutzerführung, die jedem Anfänger den Einstieg erleichtert, aber das Spiel für den Fortgeschrittenen nicht langweilig macht. Ganz davon abgesehen hat Magnon zum Beispiel satte 15 Moves auf dem Kasten, Jake sogar mehr als 25! Dadurch ist eine Menge Abwechslung geboten, denn nicht nur im Kampf gegen einen menschlichen Mitspieler muß man seine Taktiken ständig wechseln, um auf Dauer bestehen zu können. Auch gegen den Computer hilft nicht immer das gleiche Rezept. Je nach Schwierigkeitsgrad „merken" sich Ashaaf, Cyben, Kiko und Konsorten häufig angewendete Schläge und Schlagkombinationen und weichen diesen Attacken aus.
Damit die Kämpfe nicht in stundenlangen Schlagabtäuschen enden, haben die Programmierer - ebenfalls schon von Virtual Fighter bekannt - den Ring begrenzt. Bewegt man sich auch nur einen Millimeter aus der

Liegt der Kontrahent für einige Sekunden am Boden, ergibt sich die Gelegenheit, noch einmal kräftig hinterherzutreten. Hulk Hogan läßt grüßen!





Äußerst unangenehm: Ashaaf legt Kiko über`s Knie. Nicht besonders entspannend für die Wirbelsäule.








Wie bei jedem guten Konsolen- oder Arcadespiel wird auch bei FX Fighter vor jedem Kampf die Arena herangezoomt.

Arena heraus, so steht man als trauriger Verlierer fest. Vor Würfen und Mentalattacken (Ashaaf) muß man also immer auf der Hut sein.

Darstellungen

Damit FX Fighter auf möglichst vielen Rechnern spielbar bleibt, läßt sich die Detailfülle reduzieren. So kann man nicht nur die Spieler (Texture Mapping, Shading) bis zur Unkenntlichkeit verunstalten - auf einem Rechner ab 60 MHz aufwärts sollte aber eine Darstellung aller Details problemlos möglich sein. Das schließt auch die Umgebung ein, die natürlich auch stufenlos verändert werden kann.

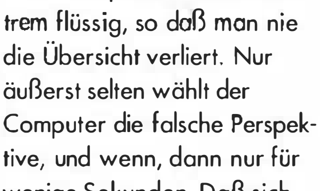




Die gleiche Szene mit voller (links) und komplett abgespeckter (rechts) Detailstufe!



Selbst bei der Highscore-Eintragung spart Argonaut nicht mit Effekten!



Besonders sehenswert sind natürlich Aktionen, bei denen der Gegner meterweit durch die Luft fliegt.

Techno-Beats

In puncto Grafik erreicht FX Fighter echte Arcade-Qualitäten. Das Spielfeld rotiert extrem flüssig, so daß man nie die Übersicht verliert. Nur äußerst selten wählt der Computer die falsche Perspektive, und wenn, dann nur für wenige Sekunden. Daß sich ein Spieler direkt vor seinem Gegenüber befindet, ist eher der Ausnahmefall. Die feinen Texturen auf den Kämpfern, deren weiche Bewegungsabläufe und die drehende Arena verlangen natürlich nach einem Pentium 90 - doch dessen ist sich wohl jeder bewußt. Lediglich die teilweise flickernden Polygone sorgen für Abstriche, beeinträchtigt es doch den Spielspaß ungemein, wenn man einige Sekundenbruchteile ohne Kopf, Faust oder Fuß kämpfen muß. Hier hätte man noch ein wenig Detailarbeit leisten müssen. Ein besonderes Lob verdienen hingegen die realistischen Soundeffekte und der atemberaubende Soundtrack, den Argonaut dem Spiel gegönnt hat.

Oliver Menne ■

Statement

Für mich persönlich geht ein lang gehegter Wunschtraum endlich in Erfüllung: FX Fighter ist eine Art Virtual Fighter für den PC! Natürlich müssen in allen Bereichen einige Abstriche gemacht werden, jedoch ist der PC auch keine reinrassige Spielemaschine. Deshalb ist FX Fighter ein Kampfsportspiel, bei dem fast alles stimmt: Grafik, Sound und Gameplay sorgen für packende Spielhallenatmosphäre!



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 18 MB	General Midi
CD 40 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu 4 Spieler an einem Rechner



RANKING

Kampfsportspiel

Grafik	87%
Sound	90%
Handling	80%
Spielspaß	87%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Argonaut/Philips
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

High Seas Trader

Gekentert

Im 17. Jahrhundert hatte die Freizeitbeschäftigung „Schiffeversenken" einen sehr blutigen Beigeschmack. Daß man dieser Epoche auch einige höchst unterhaltsame Seiten abgewinnen kann, beweist Impressions mit einer „strategischen Seehandels-Simulation", die verdächtig viele Parallelen zu einem recht prominenten Vertreter des Genres aufweist.

Jede Region (Karibik, Europa, China, Indien usw.) wird durch eine eigene Hafen-Ansicht repräsentiert.

Ohne die passende Karte kann sich die Reise zu einem lebensgefährlichen Abenteuer entwickeln.

Freibeuter, Seeschlachten, karibische Metropolen, Galeeren, Schätze und holde Töchterlein im heiratsfähigen Alter - das ist die Welt von Pirates!. Die süchtigmachende Mischung aus Strategiespiel, Wirtschaftssimulation und einer Prise Action hat seinerzeit ganze Generationen von C 64-Besitzern um die Nachtruhe und den Verstand gebracht. Die Zeiten kommen wieder, zumindest bietet High Seas Trader oberflächlich betrachtet die gleichen Vorzüge wie das Vorbild: Sie agieren als couragierter Schiffskapitän, der mit seiner Nußschale von einem Uferstädtchen zum anderen schaukelt, sich mit allerlei nützlichen, schönen oder schmackhaften Dingen (Zucker, Baumwolle, Seide, Gewürze, Tabak etc.) eindeckt und die Ladung in einer anderen Gegend wieder gewinnbringend versilbert. In jedem der 62 Häfen gibt es eine Schenke mit einem redseligen Wirt, der für Sie das Gras wachsen hört, sowie Matrosen und Schiffsjungen, die man für klingende Münze anheuern kann. Gelegentlich nimmt man aus Menschenfreundlichkeit oder purer Raffgier auch ein paar Passagiere mit. Desweiteren können Sie Karten von unsicheren Gewässern erwerben, Ihren Kahn reparieren bzw. modernisieren lassen und das Ersparte zur Bank bringen.

Handel und Wandel

Wie gehabt bestückt man sein Schiff vor dem Ablegen mit Lebensmitteln und Waffen, um für alle Eventualitäten gerüstet zu sein. Vom Zielort hängt es auch ab, welche Güter man mit an Bord nimmt. Je größer der Laderaum und je kostbarer die Ware, desto höher wird der Profit ausfallen und desto früher kann man sich einen besseren Seelenverkäufer (Kriegsschiff, Fregatte, Galleone usw.) zulegen. Damit rückt auch das Spielziel - der Aufstieg in der Kaufmannsgilde - in greifbare Nähe: Abhängig von den Fähigkeiten in den Disziplinen Mut, Ehre, Treue und Adel wird man befördert und kann sich so vom einfachen Krämer bis zum Viscount hocharbeiten.

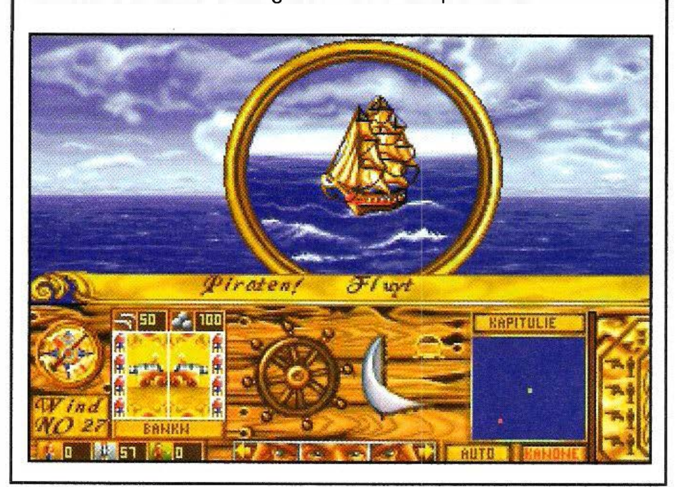


Wie in den alten Zeiten

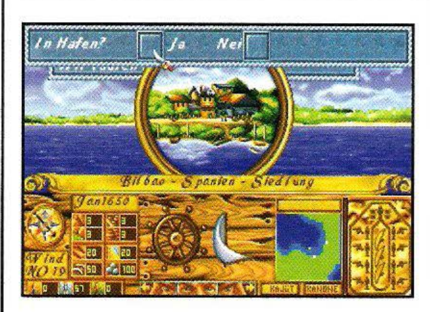
Als Meßlatte für die Grafik galt offensichtlich die EGA-Variante von Pirates!, die 1989 die PC-Nation heimsuchte. Die VGA-Grafiken im Bilderbuch-Stil erfüllen natürlich ihren Zweck, wirken aber bei weitem nicht so elegant wie die hochauflösenden Pendants der GOLD-Neuauflage aus dem Hause MicroProse. Etwas suspekt mu-

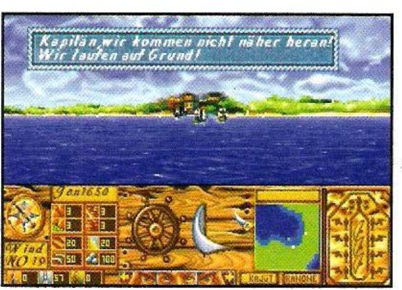
Feuer frei

Auch dem pazifistischsten Käpt'n kann es passieren, daß ein Schiff mit der gehißten Totenkopf-Flagge die Route kreuzt. In diesem Notfall werden auf Ihr Kommando hin die Waffen aus dem Laderaum geholt, und die Kanonen feuern aus allen Rohren. Der Sieger des Seeduells darf das Wrack der unterlegenen Mannschaft plündern.



Ein Schiff wird kommen

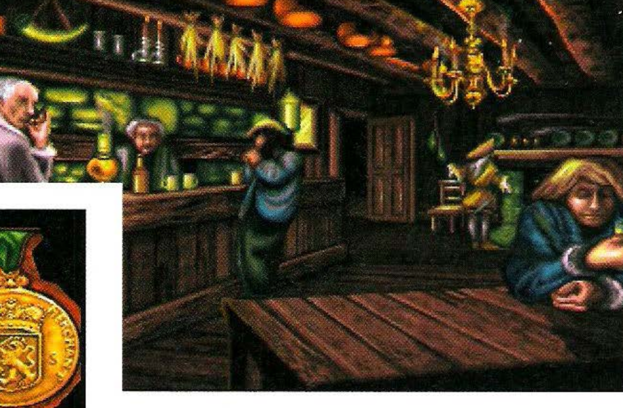




Selbst ist der Seemann: Die Navigation und Steuerung von einem Hafen zum nächsten obliegt dem Spieler. Die Richtungsvorgabe erfolgt mittels Steuerrad, Kompaß, Windanzeige und der (hoffentlich vorhandenen) Karte. Will man das Ufer auskundschaften oder ein unbekanntes Schiff identifizieren, lohnt sich der Einsatz des Fernglases. Wer sich gar einen Ersten Offizier gönnt, erwirbt damit gleichzeitig eine Art „Autopilot", dem man nur noch das Ziel auf einem Plan angeben muß - die sicherste und schnellste, aber auch nicht ganz billige Möglichkeit, wohlbehalten ans Ziel zu gelangen.

ten auch die deutschen Bildschirm-Texte an, die aufgrund fehlender Umlaute und einem nie dagewesenen Abkürzungswahn bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt wurden. Nichtsdestotrotz ist High Seas Trader einfach zu bedienen und hält den WiSim-Fan durch überraschende Ereignisse (u. a. kriegerische Auseinandersetzungen auf hoher See) bei der Stange. Die Mittelprächtigkeit des Programms in Sachen Aufmachung setzt sich beim Sound fort: Während des Spiels werden lediglich einige Seemannsweisen, Effekte (z. B. Donnergrollen während eines Gewitter) und Drolligkeiten per Sprachausgabe zum besten gegeben.

Petra Maueröder ■



Kein Pirates!-Clone ohne Taverne: Hier hört man die neuesten Gerüchte und trifft die finstersten Gestalten der Stadt.

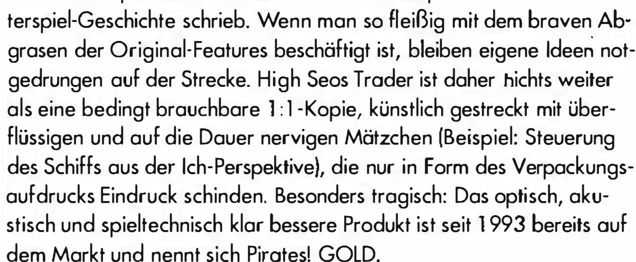


Aufstrebende Kaufleute werden mit Medaillen und Urkunden belohnt.

Statement



Schlägt man das HST-Handbuch auf, bekommt man in den Rubriken „Design" und „Idee" die Namen David Lester und Chris Foster zu lesen. Ehrlicher wäre die Nennung von MicroProse-Mastermind Sid Meier gewesen, der bereits vor acht Jahren mit dem praktisch identischen Pirates! Computerspiel-Geschichte schrieb. Wenn man so fleißig mit dem braven Abgrasen der Original-Features beschäftigt ist, bleiben eigene Ideen notgedrungen auf der Strecke. High Seas Trader ist daher nichts weiter als eine bedingt brauchbare 1:1-Kopie, künstlich gestreckt mit überflüssigen und auf die Dauer nervigen Mätzchen (Beispiel: Steuerung des Schiffs aus der Ich-Perspektive), die nur in Form des Verpackungsaufdrucks Eindruck schinden. Besonders tragisch: Das optisch, akustisch und spieltechnisch klar bessere Produkt ist seit 1993 bereits auf dem Markt und nennt sich Pirates! GOLD.



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 4 MB	General Midi
CD 173 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

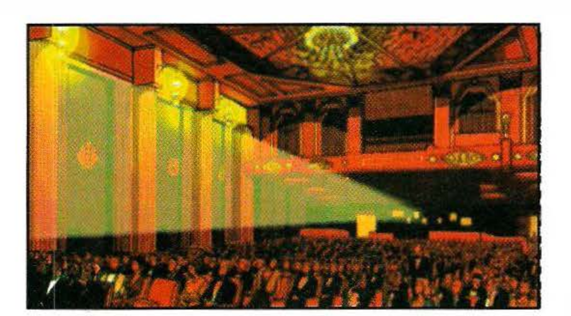
RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	60%
Sound	55%
Handling	75%
Spielspaß	59%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Impressions
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Eine bessere Werbung als eine der diversen Trophäen kann sich ein Filmemacher nicht wünschen.





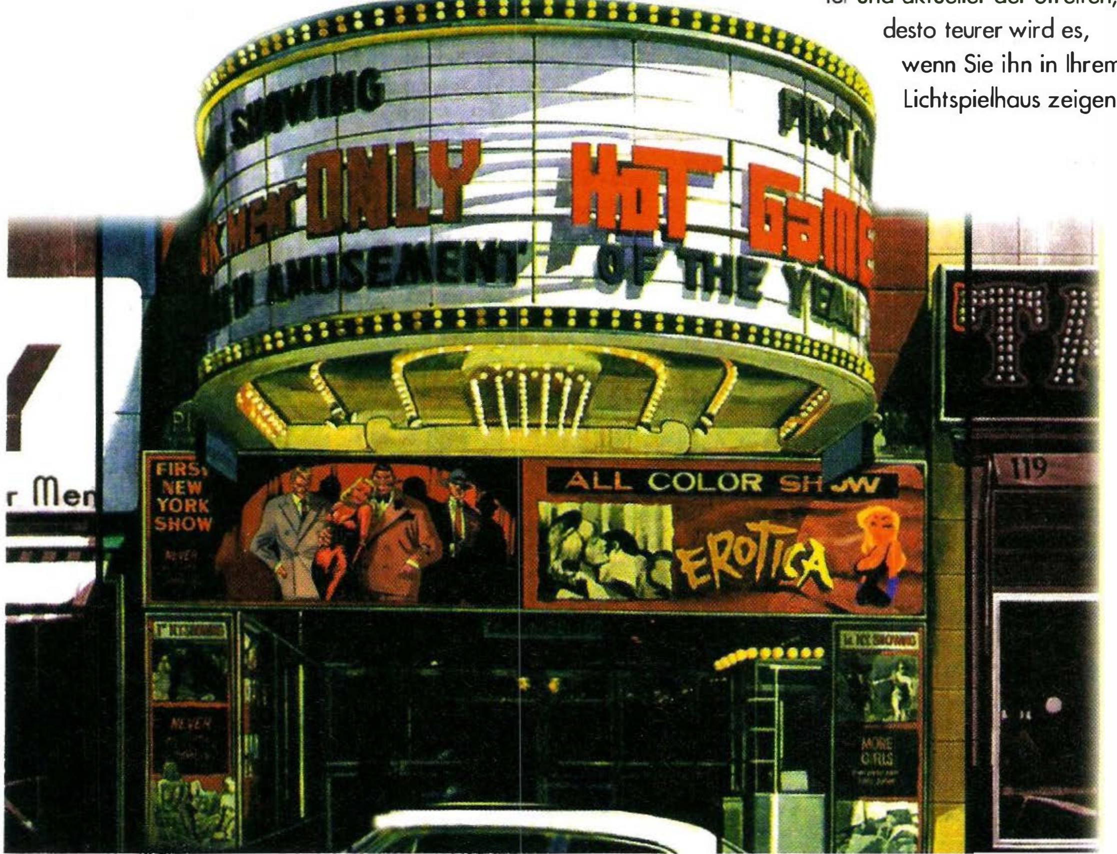
Im Archiv legen Sie u. a. fest, wie viele Wochen ein Film gezeigt werden soll.

Hollywood Pictures

Filmriß

Eine Kingsize-Tüte Popcorn, ein Fläschchen Cola, dazu ein nicht zu großer Vordermann - und schon steht einem gelungenen Kino-Abend nichts mehr im Wege. Starbyte, emsiger Spiele-Lieferant aus dem Ruhrpott, machte aus diesem ergiebigen Stoff eine Wirtschaftssimulation, bei der sich alles um Stars und Sternchen dreht.

Das Filmmaterial, das der engagierte Hobby-Kameramann mit seinem Camcorder aufnimmt, taugt oft allenfalls zur Belustigung des „Pleiten, Pech und Pannen"-Publikums - ganze Kinosäle füllt man mit diesem Sammelsurium an Peinlichkeiten jedoch nicht. Und genau das ist Ihr Problem als angehender Kinomanager, der lediglich DM 20.000,- in bar und einen geerbten Filmpalast besitzt. Mangels Kapital müssen Sie sich anfangs notgedrungen mit Fix- und Fertig-Produktionen aus dem Filmverleih begnügen, die Sie den wehrlosen Kinogängern rund um die Uhr zumuten. Im Fundus des Spiels sind alle wichtigen Kinofilme der letzten Jahrzehnte aufgelistet: Die Palette reicht von Klassikern wie „Krieg der Sterne" über „Der letzte Kaiser" bis hin zu neueren Produktionen wie „Vier Hochzeiten und ein Todesfall" oder „Stargate". Je prominenter und aktueller der Streifen, desto teurer wird es, wenn Sie ihn in Ihrem Lichtspielhaus zeigen.

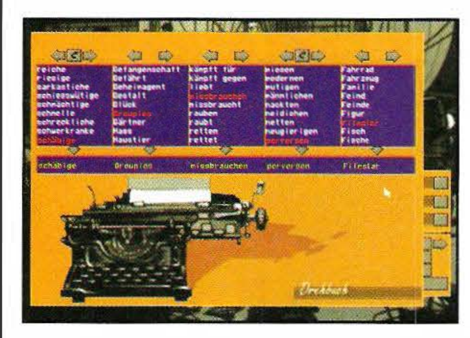


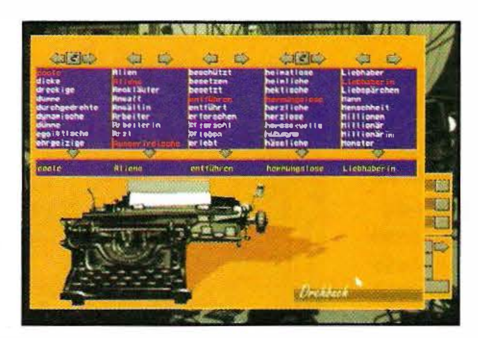
Nun müssen Sie nur noch Eintrittspreise festlegen, den fünf unterschiedlich großen Kinos den passenden Film zuordnen und die Anfangszeiten (z. B. keine Kinderfilme nach 20 Uhr) bestimmen. Bei geschickter Filmauswahl wird Ihr Kontostand rasch in die Höhe schnellen.

Schall und Rauch

Genügend Bargeld vorausgesetzt, können Sie ganz groß ins Filmgeschäft einsteigen und eigene Streifen finanzieren. Das ist allerdings keine ganz preiswerte Angelegenheit: Die Kosten für Regisseur, Kameraleute, Statisten, Hauptdarsteller, Drehbuch-Autoren, Reisen zum Drehort, Kulissen und Kostüme gehen in die Kalkulation mit ein. Wie teuer eine Produktion letztlich wird, hängt aber auch von der Anzahl der Drehtage und den beteiligten Stars ab. Will man Roger Munr, Oliver Stoon, Harrison Fort oder Steven Spielbörg engagieren, braucht man schon ein dickes Finanzpolster. Auch eine kleine Reserve für unvorhergesehene Streiks, Orkane oder kränkelnde Schauspieler sollte man einplanen. Sobald

Wir basteln uns ein Drehbuch

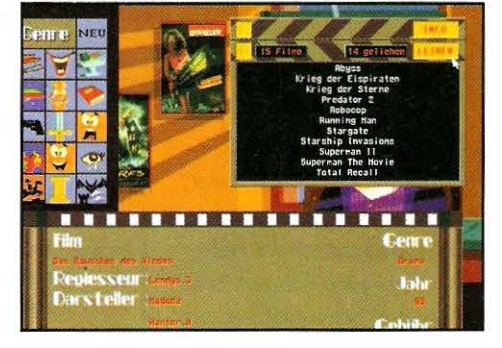




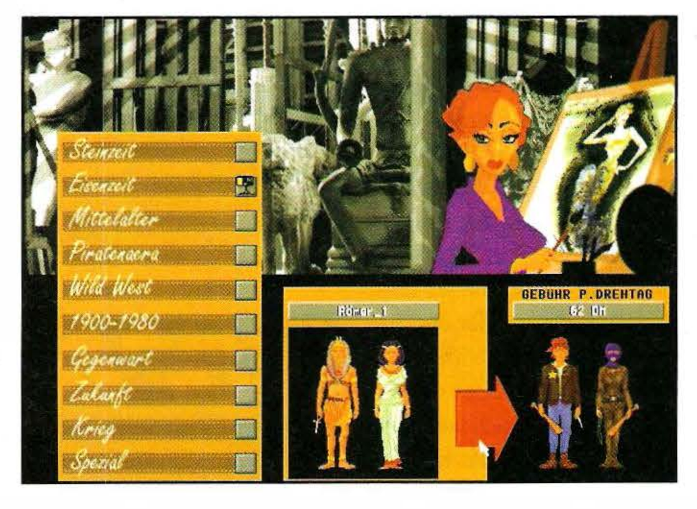
Aus fünf Satzteilen (Verben, Substantive, Adjektive) tüftelt man ein Script zusammen. Natürlich muß das Thema auch zum beabsichtigten Film passen. Wer viel Glück und ein prallgefülltes Portemonnaie hat, entscheidet sich einfach für ein fertiges Konzept eines prominenten Drehbuch-Schreibers, das einem manchmal angeboten wird.

Unsere Traumfabrik konnte auf Anhieb einen respektablen achten Platz in der Highscore-Liste ergattern.

Im Filmverleih besorgt man sich Kopien von ehemaligen Hits: 15 verschiedene Kategorien und eine Neuheiten-Rubrik lassen keine Wünsche offen (unten).



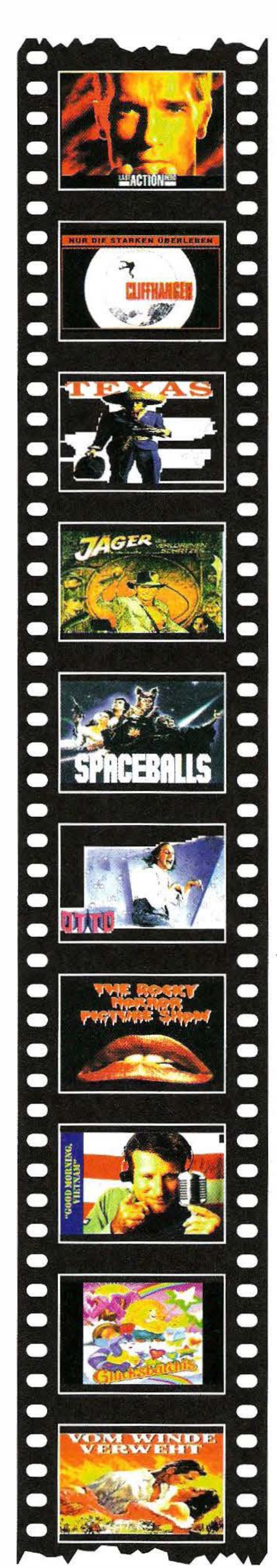
Bei Verpflichtung von Billig-Regisseuren oder dem Einsatz falscher Requisiten (z. B. Westernklamotten im Science-Fiction-Film) ist der Flop bereits vorprogrammiert.

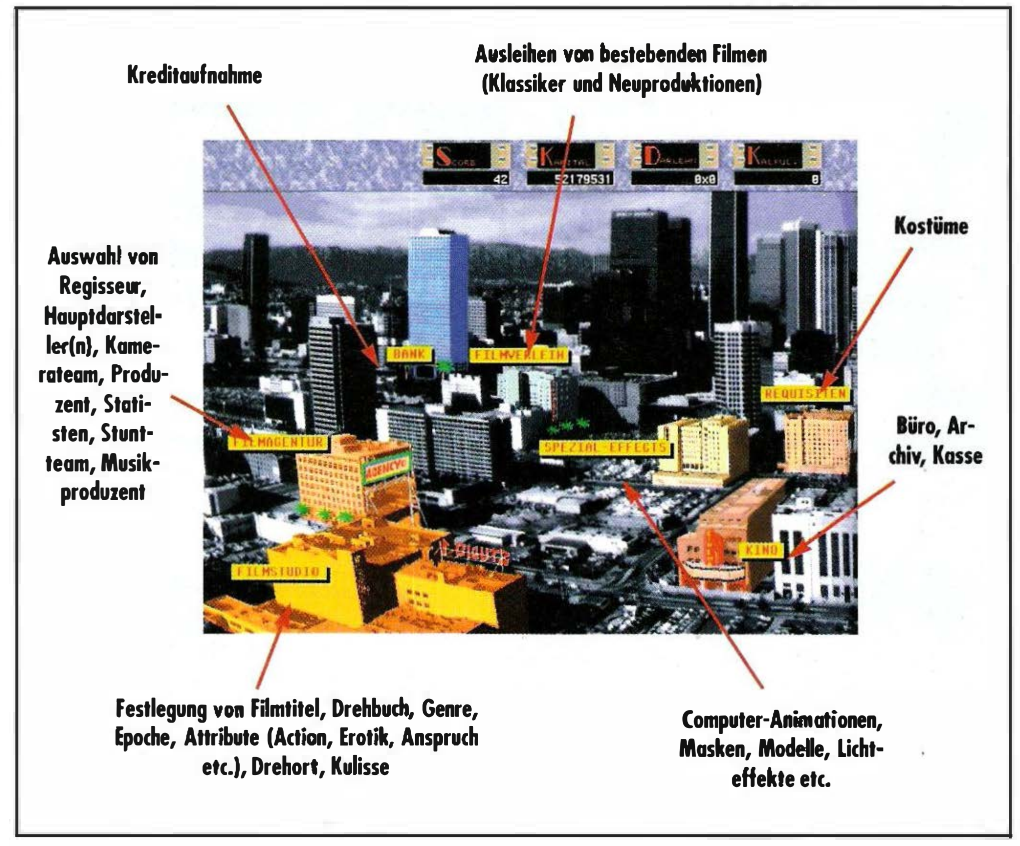


das Werk fertiggestellt ist, wird es von den diversen Fachblättern verrissen oder in die Charts hineingejubelt. Eventuell springt sogar ein prestige-fördernder „Award" heraus: Oscar, Cesar, güldene Palmen und Bären warten auf die erfolgreichsten Teams.

And the winner is...

Trotz der sehr ergonomischen und angenehmen Benutzeroberfläche sollte man vor dem ersten „Take" unbedingt die Anleitung durchackern. Das „Learning by doing"-Prinzip funktioniert bei Hollywood Pictures wegen der vielen zu beachtenden Kleinigkeiten nur bedingt. Ernsthafte Probleme bereitet vereinzelt die Maussteuerung, da sie bei einigen Anzeigen überempfindlich reagiert und erst nach dem zigsten Klick die Informationen preisgibt.
Bei der optischen Gestaltung war das Beste gerade gut genug: Starbyte-Hausgrafiker Carsten Wieland bestritt mit seinen comic-artigen Illustrationen den Großteil des Artworks. Der Rest besteht aus ei-





ner Handvoll digitalisierter Filmplakate, die während der Vorführung eingeblendet werden, sowie Landschafts-Aufnahmen, die bei den Kulissenbildern und Schauplätzen zum Einsatz kommen. Wesentlich mehr Poster (insgesamt 520) bietet die CD-ROM-Version, die zeitgleich mit dem Disketten-Spiel auf den Markt kommt. Von den qualitativ nicht gerade überwältigenden Bildern hat man allerdings nicht viel, denn das Spiel startet im Jahr 1995, und mit ollen Kamellen, die man für ein paar Mark in jeder Videothek ausleihen kann, lassen sich natürlich keine Reichtümer anhäufen. Wäre der Startschuß z. B. in den 70er Jahren erfolgt, hätte man nach und nach die größten Hits einkaufen können, was dem Programm viel mehr cineastisches Flair verliehen hätte.

Petra Maueröder ■

Statement



Das neue Starbyte-Spiel macht nicht nur auf den ersten Blick einen sehr professionellen Eindruck, es spielt sich auch dementsprechend - zumindest die ersten paar Stunden. Vor allem bei einer Wirtschaftssimulation hilft auf die Dauer nur Power, sprich: Durch immer neue Spielelemente muß die Motivation auch auf längere Sicht erhalten bleiben. Das ist bei Hollywood Pictures nicht der Fall, denn die Abläufe sind immer gleich. Die Folge: Nach ein paar Stündchen entspannten Herumklickens entwickelt Hollywood Pictures den Charme der 35. Sissi-Wiederholung. Ein Programm wie Flamingo Tours: Eine relativ neue Idee (das witzige Mad TV von Rainbow Arts basiert auf einem sehr ähnlichen Geistesblitz), herausgeputzte Edel-Optik, abwechslungsreicher Sound, aber ein Gameplay, das sehr schnell langweilig wird und zum Abschalten verleitet.

SPECS & TECS

	VGA	SVGA
	Tastatur	AdLib
	Maus	SoundBlaster
	Joystick	Roland
HD	10 MB	General Midi
CD	31 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

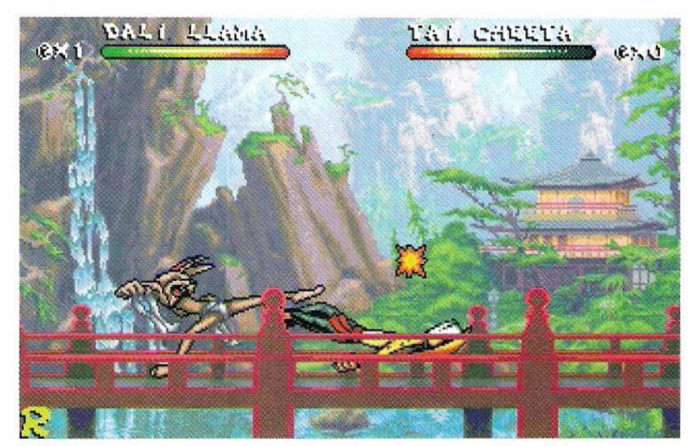
Wirtschaftssimulation

Grafik	80%
Sound	70%
Handling	75%
Spielspaß	71%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Starbyte
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Paws of Fury

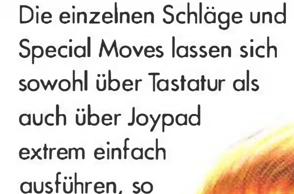
Hase und Igel

Spiele aus dem Genre Beat 'em Up werden immer wieder aufgrund der martialischen Darstellung der Kampfszenen verteufelt und sogar indiziert. Gametek versucht nun, auf einer etwas anderen Schiene zu fahren und läßt Comicfiguren gegeneinander antreten.



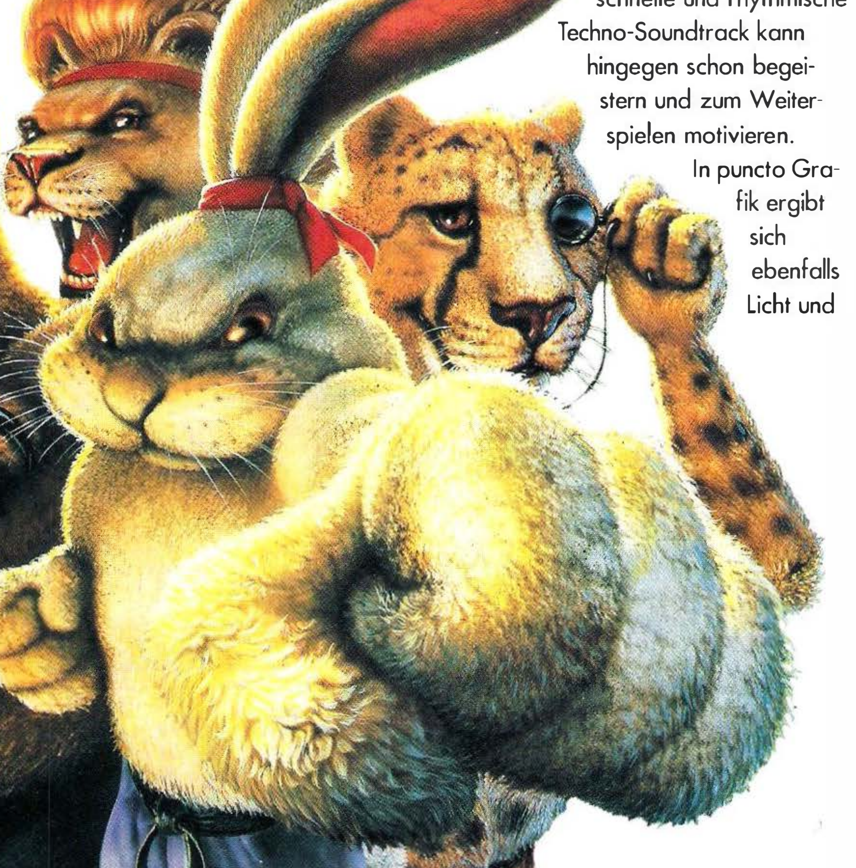
Tai Cheeta teilt kräftig aus: leider sind aber weder Grafik noch Animationen besonders aufregend, so daß das Spiel auf Dauer wenig motiviert.

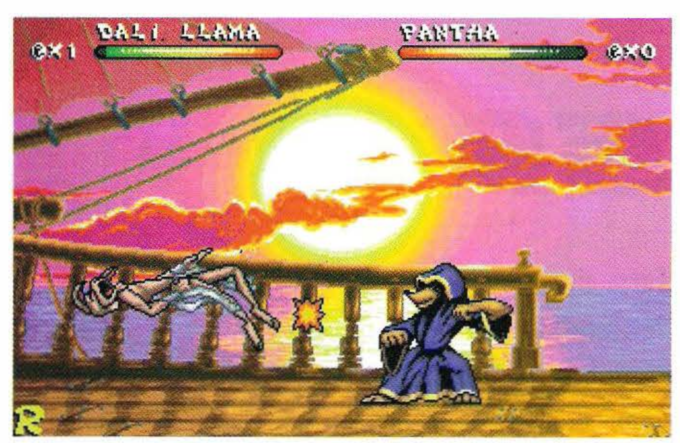
Das Gameplay unterscheidet sich nicht besonders von herkömmlichen Prügelspielen. Allerdings ist die Idee, anstatt muskelbepackten Karatehelden lustig animierte Comicfiguren gegeneinander antreten zu lassen, doch relativ neu. Der Spieler kann zwischen zwölf verschiedenen Kämpfern, die jeweils unterschiedlichen Gattungen angehören, auswählen. Hase, Ratte, Bär, Katze, Panther und andere Tierchen geben sich auf verschiedenen Schauplätzen die Pfote. Der jeweiligen Spezies entsprechend, verfügt dabei jeder Kämpfer über bestimmte Stärken und Schwächen - quasi wie im richtigen Leben. Kung Fu Bunny ist beispielsweise durch seine Statur sehr geschmeidig und schnell, kann aber längst nicht so viele Treffer einstecken wie zum Beispiel der Bär Ivan, der dafür aber etwas behäbig ist.



Schattenspiel

Die einzelnen Schläge und Special Moves lassen sich sowohl über Tastatur als auch über Joypad extrem einfach ausführen, so daß man sich nicht lange mit dem Handbuch herumschlagen muß. Die technische Umsetzung der eigentlich recht guten Idee läßt leider arg zu wünschen übrig. Schon im Bereich der Soundeffekte hätte man sich um ein wenig mehr Realitätsnähe bemühen müssen, denn die grellen Schreie und piepsigen Tierlaute machen selbst den hartgesottensten Kampfsportler auf Dauer mürbe. Der schnelle und rhythmische Techno-Soundtrack kann hingegen schon begeistern und zum Weiterspielen motivieren. In puncto Grafik ergibt sich ebenfalls Licht und





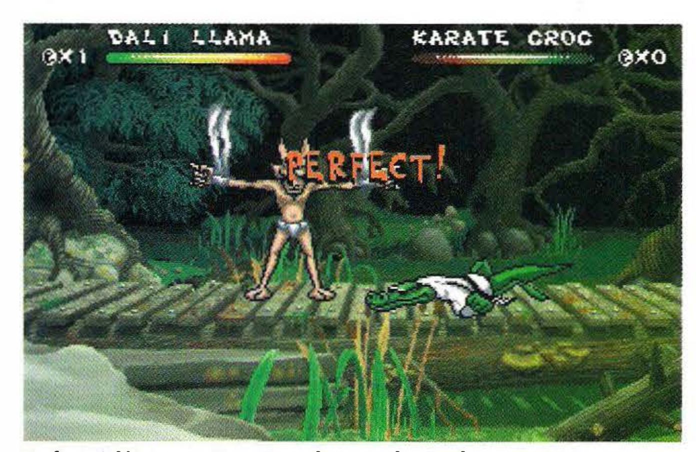
Im Replay kann man ein komplettes Match noch einmal in der Zeitlupe genießen, um in der Zukunft Fehler zu vermeiden.

Schatten. Zwar sind sowohl die Hintergründe als auch die Kämpfer sehr schön und niedlich gezeichnet, doch reichen zwei bis drei Animationsstufen pro Schlag nicht aus, um heutzutage mit der Referenz gleichzuziehen. Da kann auch die integrierte Zeitlupenfunktion nicht mehr viel retten, mit deren Hilfe Manöverkritik abgehalten oder Kampfstudien betrieben werden können. Die nicht besonders ausgefeilten Animationen haben jedoch auch etwas Gutes: selbst auf


Zumindest die verschiedenen Hintergründe können in puncto Grafik begeistern.

langsameren Rechnern läßt sich Paws of Fury einwandfrei spielen, was man von den meisten Vertretern dieses Genres leider nicht behaupten kann.

Udo Jansohn



Perfect! Schlägt man einen Kontrahenten, ohne auch nur einen einzigen Lebenspunkt zu verlieren, so bekommt man eine besondere Auszeichnung.

Statement



Der Verzicht auf unnötige Gewaltdarstellungen und Effekthascherei läßt sich durchweg als positiv beurteilen: Gametek zeigt, daß man auch „gewaltfreie" Prügelspiele entwickeln kann. Daher richtet sich Paws of Fury auch vornehmlich an das jüngere Zielpublikum, das nicht mit derben Special Moves und diversen Blutorgien konfrontiert werden sollte. Etwas nettere Animationen und eine bessere Kollisionsabfrage hätten dem Spiel aber trotzdem nicht geschadet - auch Kinder haben ein Recht auf anständige Grafik.

Die Kämpfer


Kung Fu Bunny
... ist alles andere als ein „süßes" Häschen. Mit schnellen Tritten ist er jedem Gegner ebenbürtig.


Leon of Kenya
... kämpft lediglich mit, um sich an Tai Cheetoh und Kendo für eine Beleidigung zu rächen.


Tai Cheetah
... zieht seine unglaubliche Schnelligkeit aus seiner riesigen Lebensweisheit.


Rhei Rat
... konzentriert sich auf das „Thai-Boxing", verfügt also über harte Schläge und Fußtritte.


The Pantha
... ist Mitglied eines schwarzen Mönchsordens und glaubt deshalb weder an „gut" noch an „böse".


Dali Llama
... ist eher defensiv eigenstellt und kann aufgrund ihrer Größe die Gegner auf Distanz halten.


Kendo
... favorisiert die Stilrichtung „Tae-Kwon-Do" und ist ein sehr ausgeglichener Charakter.


Foxy Roxy
... ist ähnlich hilfsbereit und freundlich wie Dali Llama und kämpft nur, wenn es notwendig wird.


Ivan der Bär
... kann aufgrund seiner Körpergröße und -masse eine Menge einstecken und austeilen.


Karate Croc
... mußte sich immer mit Hilfe „mieser Techniken" durch das Leben schlagen.


Chung Poe
... verfügt als ältester Recke im Feld den antiquierten Kampfstil „Klaue der Ahnen".


Psycho Kitty
... ist ein Meister des Katzenkampfs; seine Lieblingsattacke ist die „zweihändige Klaue".

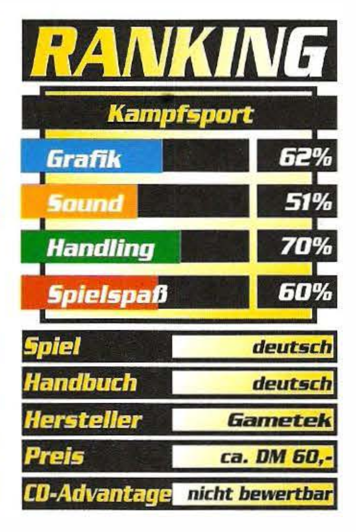

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 9 MB	General Midi
CD -MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM

MULTIPLAYER
bis zu zwei Spieler an einem Rechner


RANKING

Kampfsport

Grafik	62%
Sound	51%
Handling	70%
Spielspaß	60%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 60,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

Gazillionaire

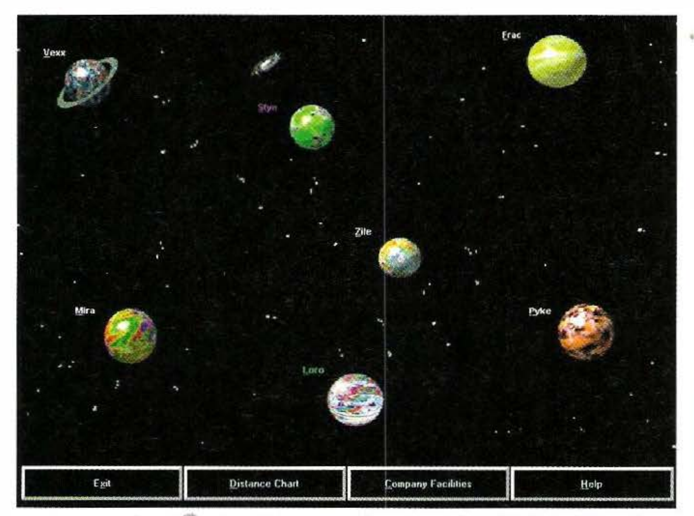
Business as u

Back to the roots: Mit der denkbar schlichtesten Form einer Wirtschaftssimulation wagt sich Spectrum Holobyte in ein Genre, das fast völlig von Knallern aus deutschen Landen (Biing, Das Amt, Mad News) beherrscht wird. Was muß das für ein Spiel sein, das den Redaktionsbetrieb nach anfänglicher Skepsis stundenlang lahmlegte?

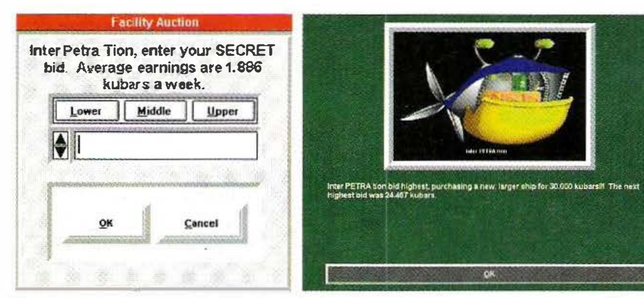
Es herrscht Aufbruchstimmung in der Galaxis: Zum ersten Mal seit 700 Jahren erlaubt Kaiser Dred Nicolson den Handel in den Kubian-Kolonien. Da es sich dabei um ein Gebiet handelt, das wirtschaftlich ähnlich erschlossen ist wie die Neuen Bundesländer nach der Maueröffnung, wird es natürlich von allerlei Geschäftemachern heimgesucht. Sechs computergesteuerte Händler treten abwechselnd gegen bis zu sechs Mitwirkende an, die sich einen PC teilen. Das Ziel besteht darin, mit einem möglichst großen Raumschiff möglichst schnell ein möglichst großes Vermögen anzuhäufen. Gewonnen hat derjenige, der als erster ein Kapital von 1 Million Kubars vorweisen kann. In jeder Runde können Sie einen von insgesamt sieben Planeten anfliegen, auf denen die verrücktesten Güter (Froschschenkel, Regenschirme, Windeln, Toaster uvm.) angeboten werden. Billig einkaufen, teuer verkaufen - um dieses Ritual zu perfektionieren, kann man sich auf diversen Bildschirmen über die lukrativsten Absatz-Märkte schlaumachen.

Zum ersten, zum zweiten, zum dritten

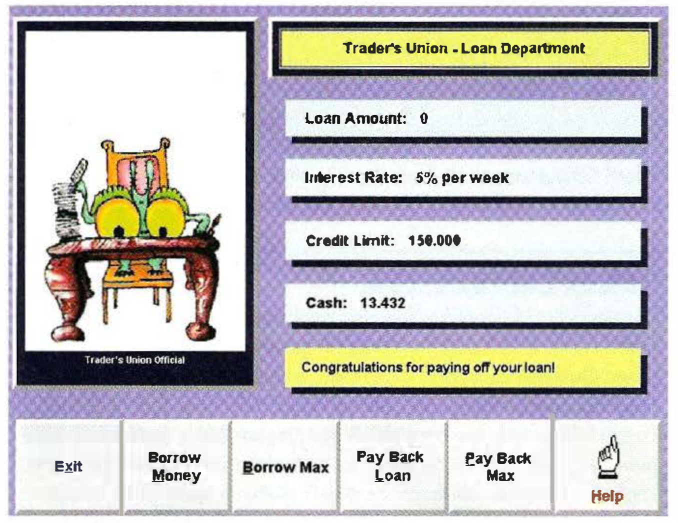
Obwohl das Spiel zunächst nicht danach aussieht, offenbaren sich nach längerem Gebrauch mannigfaltige Möglichkeiten: Einerseits muß man das gewährte Startkapital an den gerissenen Kredithai Zinn zurückzahlen (inklusive astronomisch hoher Zinsen), andererseits verschlingen Treibstoff, Personalgehälter, stärkere Antriebe, Steuern, Versicherungsprämien und Anzeigenpreise eine Menge Geld. Durch geschickten Handel, den Transport von Passagieren und der Geldanlage auf dem Bankkonto erwirtschaftet man mit der Zeit ein hübsches Sümmchen. Zwischen den Runden sorgen Ereignisse (Piratenüberfall, Maschinenschaden, Lagerhausbrand etc.) für Kurzweil. Daneben verscherbelt Kaiser Nicolson hin und wieder größere Raumschiffe und Anlagen auf den einzelnen Plane-



Insgesamt sieben Planeten können angeflogen werden. Soll beispielsweise das Raumschiff getunt werden, lohnt sich eine Stippvisite auf Pyke.



Bei Ausschreibungen darf jeder ein Angebot abgeben - derjenige mit dem höchsten Betrag darf sich über eine renditeträchtige Neuanschaffung freuen.



In der Bank können Sie Ihre Ersparnisse verzinsen lassen oder einen Kredit aufnehmen.

nusual

Statement



Wer hätte gedacht, daß man mit ein paar simplen Tabellen und Prozentwerten so viel Spaß haben kann? Rein äußerlich macht Gazillionaire nicht mehr her als ein Excel-Makro, mal abgesehen von den abgedrehten SVGA-Kunstwerken. Wie bei so vielen Spielen aus dem strategischen Bereich zählen aber mehr die inneren Werte. Wenn Sie bevorzugt alleine agieren, lohnt sich die Anschaffung nicht, obwohl die ausgekochten Computergegner einiges auf dem Kasten haben. Im Multiplayer-Modus schlägt der einheizende Fiesheitsfaktor voll zu: Man schnappt sich gegenseitig die besten Angebote weg und freut sich diebisch über jeden Schicksalsschlag, der die Gegner ereilt. Optimal ist das Gameplay deswegen noch lange nicht - vor allem die unverhältnismäßigen Zufallsereignisse stoßen einen des öfteren vor den Kopf: Ein plötzlicher Lotteriegewinn ist z. B. bereits die halbe Miete für den Sieg. Wünschenswert und realisierbar wäre zudem eine Netzwerk- bzw. Modem-Option gewesen.



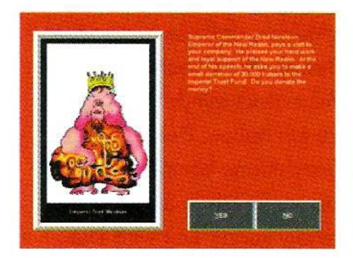
Der sauber strukturierte Hauptbildschirm verzweigt per Mausklick in die nicht minder übersichtlichen Untermenüs.

ten an den meistbietenden Händler. In Monopoly-Manier kann man Landebahnen und Gebäude erwerben, so daß für die Mitspieler bei jedem Anflug erkleckliche Nutzungsgebühren anfallen.

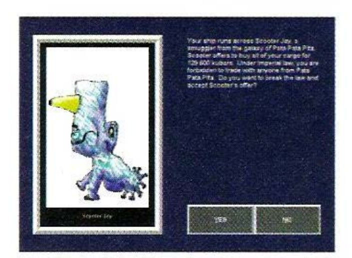
Schweine im Weltall

Dank der raffinierten Benutzeroberfläche mit den praktischen Buttons ist Gazillionaire schnell erlernt. Das didaktisch hervorragende Tutorial macht Sie behutsam mit den Features vertraut und paßt sich Ihrem Wissensdurst an. Sobald Sie sich ungefähr im klaren sind, wo es das billigste Benzin und das günstigste Haarspray gibt, können Sie sich auch an einen höheren Schwierigkeitsgrad wagen. Noch ein paar Worte zum Drumherum: Als Gazillionaire-Neuling verzieht man noch angewidert das Gesicht, wenn man die ersten Grafiken zu sehen bekommt. Erst ein paar Dutzend Runden später weiß man das ungewöhnliche Outfit des Windows-Programms zu schätzen: Eine ganze Reihe von Künstlern lieferte Beiträge zu Gazillionaire ab - viele der witzigen Charaktere und poppigen Illustrationen sind so entsprechend gestaltet, daß man sie durchaus auch in einem Kalender für moderne Malerei vermuten könnte. Auf der CD-ROM sind zudem etliche WAV-Soundeffekte und kurze Jingles enthalten.

Petra Maueröder ■



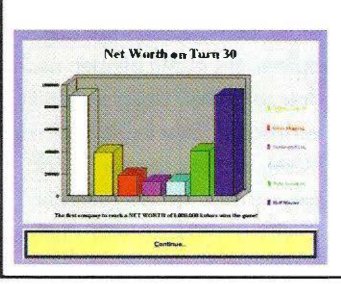


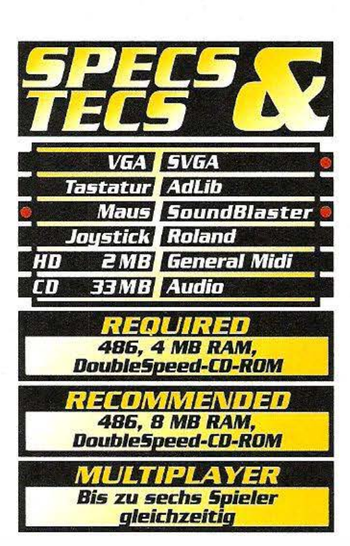


Ob Schmuggelgut oder Spenden - bei Gazillionaire müssen Sie des öfteren zwischen Risiken und Chancen abwägen, bei denen das Schicksal der gesamten Firma auf dem Spiel steht.

Der Mehrspieler-Modus

Gazillionaire ist eindeutig für den Betrieb mit mehreren Spielern ausgelegt, wodurch sich allerdings einige Veränderungen im Ablauf ergeben. Wie oft man an die Reihe kommt, hängt vorrangig von der Geschwindigkeit des Raumschiffs ab. Je näher das anvisierte Gestirn und je mehr Kuarps unter der Motorhaube, desto besser. Werden Angebote bei Ausschreibungen o. ä. abgegeben, müssen die Nebenbuhler notgedrungen mal eben die Augen schließen. Unsere Wertung bezieht sich übrigens auf den Spielspaß, der sich bei einem Einzel-Händler einstellt; für jeden zusätzlichen Beteiligten dürfen Sie jeweils 5 % dazurechnen.





SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 2 MB	General Midi
CD 33 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Bis zu sechs Spieler gleichzeitig



RANKING

Wirtschaftssimulation

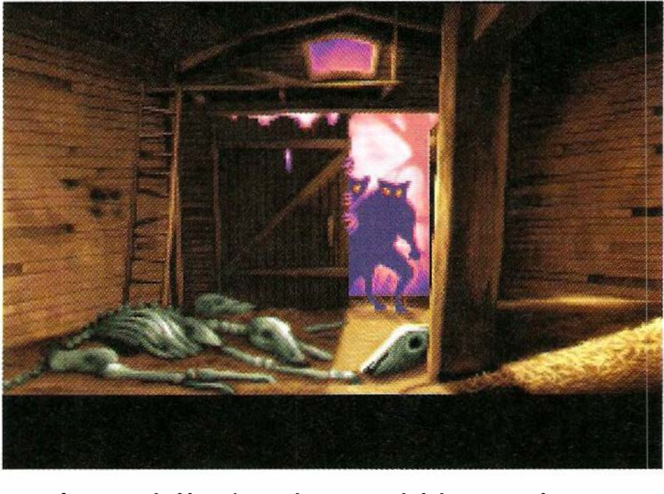
Grafik	70%
Sound	70%
Handling	85%
Spielspaß	57%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Spectrum Holobyte
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ungenügend

Siverload

Von Cowboys u

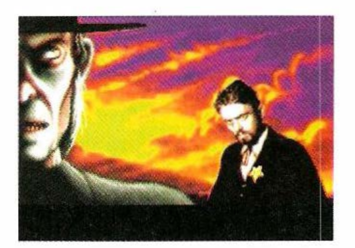
Wölfe im Wilden Westen - seit Der mit dem Wolf tanzt ist das nichts Neues. Das jüngste Grafikadventure von Millennium wartet jedoch gleich mit einem ganzen Rudel von Wölfen auf: Werwölfen! Dem unerschrockenen Spieler wird eine schaurige Geschichte von Jason Wilson präsentiert.

Wir schreiben das Jahr 1879. Im amerikanischen Westen ist das Goldfieber ausgebrochen. Die Jagd nach den Edelmetallen läßt über Nacht ganze Städte entstehen und wieder verschwinden. Tief in der Wüste, von unaufhörlichen Stürmen heimgesucht, liegt eine kleine Stadt mit einer ausgebeuteten Silbermine. Hierher verschlägt es unseren Helden, einen Kopfgeldjäger und Gunfighter, auf der Suche nach einem entführten Jungen. Wir wurden von Siedlern beauftragt, ein Kind zu finden, das verschwand, als der Siedlertreck von einem Wolfsrudel angegriffen wurde. Die Siedler glauben, daß die mysteriösen Bewohner der naheliegenden Silberstadt mit der Entführung zu tun haben. Durch heftige Sandstürme kämpfen wir uns bis in die Stadt. Schon nach relativ kurzer Zeit wird klar, daß hier unheimliche Dinge geschehen. Nachdem sich unser Protagonist im Hotel der Stadt einquartiert hat, erfährt er eine unglaubliche Geschichte. Seit die Stadt gegründet wurde, haben ihre Bewohner ein schreckliches Geheimnis. Da die Silbermine ursprünglich auf Indianerland lag, inszenierte man Überfälle auf Siedler. Danach wurden alle Wölfe, die Totemtiere der Indianer und der ganze Stamm der Skaedi massakriert. Doch zuvor belegte der Schamane des Stammes die Verantwortlichen mit einem schrecklichen Fluch. Aus den Stadtbewohnern wurden Werwölfe, denen es nicht möglich ist, die Stadt zu verlassen. Das Silber, für welches sie mordeten, war plötzlich tödlich für sie.

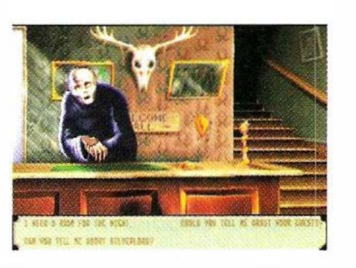


Am Anfang ist nicht klar, ob es sich um „gewöhnliche" Tiere oder um Werwölfe handelt. Das birgt eine gewisse Spannung.

Im Verlauf des Spiels trifft man auf einen Anthropologen, der von einem der Werwölfe gebissen wurde und nun selbst eines der Schattenwesen ist. Dank seiner Hilfe und einiger Traumvisionen stoßen wir auf ein Grab, in dem ein Frauenskelett mit Silbermedaillon zu finden ist. In dem Medaillon ist das Bild eines kleinen Jungen. Erst später erfährt unser Held, daß es sich bei der Toten um seine Mutter handelt. Der Junge auf dem Bild ist er selbst. Seine Mutter wurde vor langer Zeit ein Opfer der Werwölfe. Langsam kehren die traumatischen Erinnerungen der damaligen Ereignisse zurück. Zentraler Punkt der finsteren Mächte scheint der unheilbringende Prediger der Stadt zu sein. Er hofft, dem Fluch durch ein magisches Portal entkommen zu können. Um dieses Portal zu öffnen, plant der Prediger, den Siedlerjungen zu opfern. Bis dahin bleiben noch drei Tage Zeit. Unserem Revolverhelden bleibt keine andere Wahl, als sich seinem Schicksal, welches fest mit dem der Stadt verknüpft zu sein scheint, zu stellen!

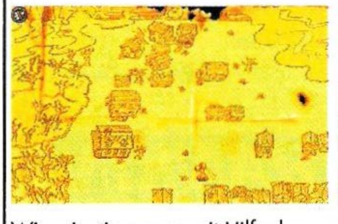


Ein Prediger als Erzschurke.



Nosferatu an der Reception. Würden Sie sich hier ein Zimmer nehmen?

Das Spielsystem:



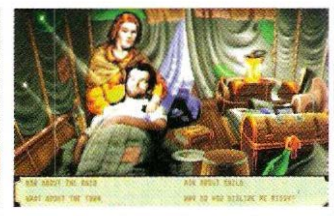
Wir orientieren uns mit Hilfe der Karte, in der besuchte Orte automatisch markiert werden.



Wie von anderen Adventures bekannt, werden alle Gegenstände im Inventar abgelegt.

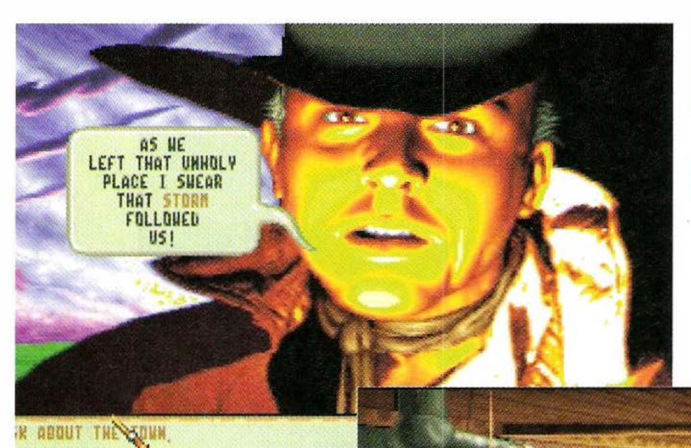


Der Cursor verändert entsprechend der Aktion sein Aussehen: Hand, Stiefel oder Auge.



Bei Gesprächen stehen mehrere Fragen und Antworten zur Auswahl.

...und Werwölfen



Die Unterhaltungen verlaufen etwas eintönig und langweilig.



Falsche Entscheidungen bedeuten den Tod. Das wird mit eindrucksvollen Bildern unterlegt.



Wer würde in diese Stadt ziehen?

In diesem Hotel wimmelt es von Werwölfen. In der Nacht wird`s gefährlich!

Statement

Silverload bietet eine spannende Handlung, läßt aber wegen der seichten Grafik und der faden Rätsel keine richtige Stimmung aufkommen. Da wenig Interaktives geboten wird und oft nur das Ausprobieren verschiedener Möglichkeiten hilft, muß sich der Spieler auf drei Dinge beschränken: laden, speichern und sterben. Dieses altbackene Spielprinzip sorgt kaum für Motivation und macht nur anfänglich Spaß.

Nichts Neues im Westen

Unser mit Silberkugeln schießender John Wayne bewegt sich in einem nicht gerade komplexen Wildwestszenario und hält sich an die üblichen Adventure-Regeln: Nimm alle Gegenstände, die greifbar sind, und befrage alle Personen. Zwischendurch darf man einige Minirätsel lösen, die aber einfallslos oder gar unlogisch sind. Es existiert immer nur eine Lösungsweg. Da es fast keine Alternativen zur vorgegebenen Lösung gibt, stirbt man jedesmal, wenn man etwas falsch macht. Das Spielprinzip wurde von Daughter of Serpents adaptiert. Befindet sich der Mauszeiger über einer interessanten Stelle, verändert sich seine Form und ermöglicht so die verschiedenen Aktionen. Es ist möglich, sich mit anderen Figuren zu unterhalten, sich zu bewegen oder Gegenstände aufzuheben - alles altbekannt! Am unteren Bildschirmrand wird auf das Inventar zugegriffen. Im Inventar befindet sich eine Karte, auf der schon besuchte Plätze automatisch markiert werden. Leider ist die Maussteuerung ziemlich grob geraten, und so werden triviale Aktionen zum nervenaufreibenden Glücksspiel. Es ist z. B. mehr als ärgerlich, wenn man erst nach fünf Versuchen die gewünschte Antwort geben kann, weil ein gezieltes Anklicken nicht möglich ist.

Die Grafik in Silverload ist weder originell noch gelungen. Es wird grobe VGA-Grafik geboten, die nicht mehr mit aktuellen Spielen mithalten kann. Auch die spärlichen, ruckelnden Animationen können über die statisch wirkende Grafik nicht hinwegtäuschen. Die fehlenden Zwischensequenzen machen das einfache Aneinanderreihen von Einzelbildern besonders deutlich. Wesentlich besser als die Grafik ist der Sound. Die deutsche Sprachausgabe trägt zwar zur Verständlichkeit des Spiels bei, wirkt aber unprofessionell, und alle Sprecher verfügen über einen starken englischen Akzent. Die Musikuntermalung sorgt für schaurige Atmosphäre und ist ansprechend.

Gerhard Pöpl ■



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 5 MB	General Midi
CD 480 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Adventure

Grafik	50%
Sound	75%
Handling	55%
Spielspaß	57%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Millenium
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	mangelhaft

Navy Strike

Blindflug

Man schreibt das Jahr 1998, und noch immer sind längst nicht alle Krisengebiete dieser Erde befriedet. Die US Navy darf sich weiterhin als Weltpolizei profilieren, selbst Kongreß und Repräsentantenhaus scheinen nichts mehr dagegen zu haben.



Während sich andere Softwarehäuser strikt auf die Bekämpfung von Terroristen und Drogenfarmen verlegt haben, ist bei MicroProse mehr Sinn für Realismus zu finden. Über den potentiellen Krisengebieten Libyen und Südost-Asien sowie dem Dauerkrisengebiet Kuwait hat der Spieler seine Missionen zu erfüllen. Auch einen quasi linearen Kriegsverlauf findet man nicht, die einzelnen Missionen sind selbst zu planen und zu timen.
Einzelne Strategieteile fanden sich schon des öfteren in Flugsimulationen, wo sie aber meist wie ein lieblos angehängtes Gimmick wirkten und von den meisten Spielern keine Beachtung fanden. Navy Strike geht die Sache von der anderen Seite an: nur über den „Commander" genannten Strategiebildschirm gelangt man in das eigentliche Spiel, lediglich Trainingsmissionen und wenige Dogfights sind außerhalb verfügbar. Hat man sich für ein Gebiet entschieden, gelangt man aber noch lange nicht in das Cockpit einer F-18 oder F-20, erst wollen Flugzeugträger und die Flugzeuge selbst einen Auftrag erhalten. Dabei kann man sich unter anderem zwischen Aufklärungsflügen, Angriffen oder Patrouillen entscheiden. Erst wenn die Flugzeuge entsprechend ausgerüstet und schließlich in der Luft sind, kann man das Kommando über eine der Maschinen übernehmen.

Die grafische Darstellung der Flugzeuge und des Cockpits kann durchaus überzeugen, mehr wird im Spiel aber nicht geboten.

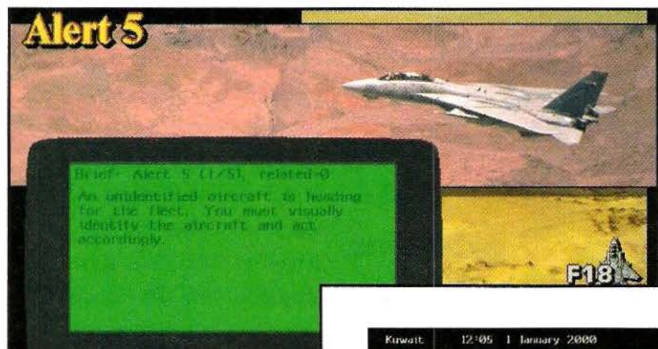


Zum Wohlfühlen: in den Cockpits der F-18 oder F-22 findet man sich sofort zurecht.

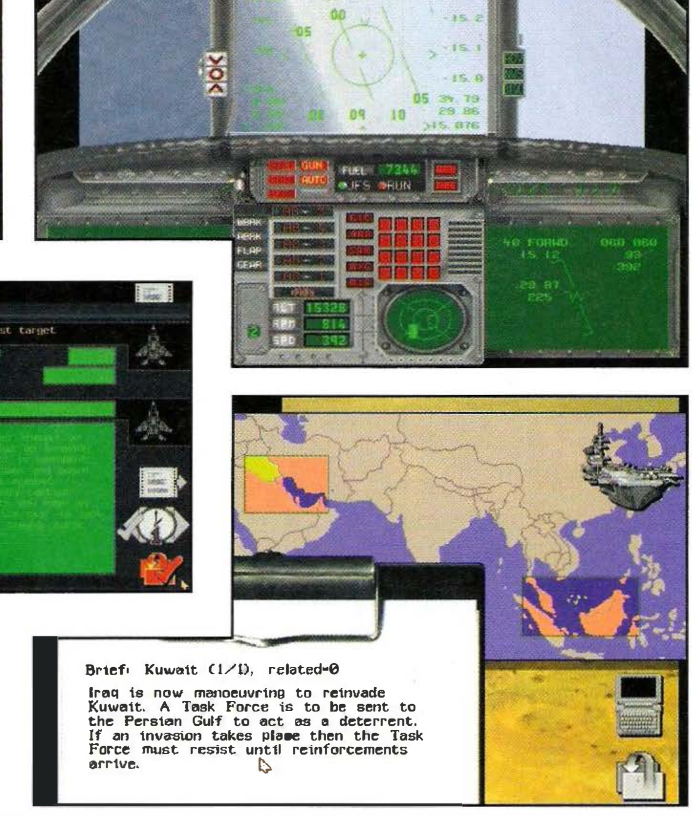
Nebel des Grauens

In den Cockpits findet man sich recht bald zurecht, die Instrumente sind gut lesbar und ordentlich gegliedert. Was der Spieler sonst zu sehen bekommt, ist allerdings weniger erfreulich: ein Blick aus den Fenstern zeigt dem Piloten 256 verschiedene Grau- und Blaugrautöne, die in einer Auflösung von 640 x 480 jeden noch so kleinen Vogel darstellen könnten - wenn nur einer da wäre. Es gibt kaum etwas, was die SuperVGA-Karte dar-





Die etwas kurzen Briefings des Soforteinstiegs werden nicht durch gelungene Grafiken wettgemacht. Der „Commander" setzt den Spieler an die Spitze der Navy, entsprechend groß ist die Aufgabenfülle.



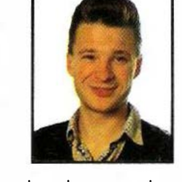
Neben dem beinahe schon klassischen Kriegschauplatz Kuwait kann der Spieler auch in Libyen und Südost-Asien sein Können beweisen.

stellen könnte: keine Vegetation, keine Landschaften, keine Wolken, keinen Horizont. Nur kurz vor einem Zusammenprall werden Flugzeuge im allgegenwärtigen Nebel sichtbar, gleiches gilt für die Bodenziele. Um überhaupt zu wissen, wo man denn eigentlich hinwill, gibt einem die Einsatzleitung ständig Bescheid, in welcher Richtung und Entfernung sich das Ziel befindet. Sich feige anzuschleichen und einfach mehrere Raketen abzufeuern, reicht bei Navy Strike allerdings nicht, sämtliche Gegner müssen zuerst beobachtet und eventuell mit Warnschüssen abgeschreckt werden. Erst wenn dies nichts hilft, gestattet die Einsatzleitung den Abschuß.

Abhängig vom Erfolg der einzelnen Missionen, entwickelt sich das Kriegsgeschehen weiter. Der strategischen Karte läßt sich jedoch leider kaum etwas entnehmen, und auch Beförderungen oder ähnlichen Lohn erhält man nicht. Aus dem Nachrichtenticker des Commander erhält der Spieler Informationen über aktuelle Geschehnisse, eine echte Storyline wie bei Strike Commander kann so etwas aber nicht ersetzen.

Harald Wagner ■

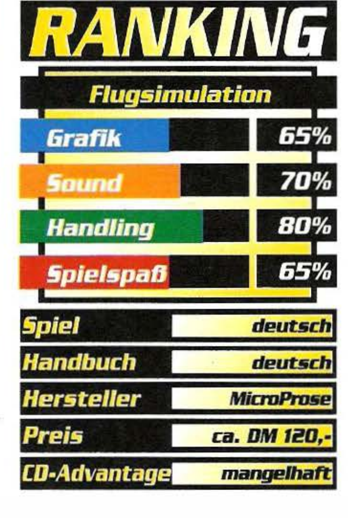
Statement



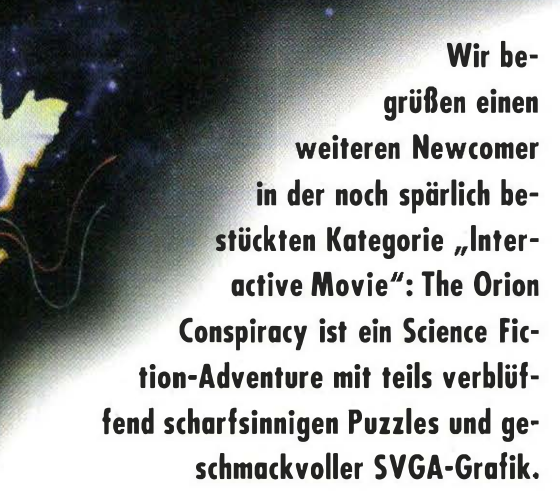
Technisch ist Navy Strike ein Meisterwerk. Die SVGA-Grafik ist auf modernen Rechnern ausreichend schnell, der Sound ist ebenfalls in Ordnung, und auch die Steuerung ist trotz des akkuraten Flugmodells leicht handhabbar. Nur die Grafiker haben ihre Hausaufgaben nicht gemacht, derart wenig gab es bei Flugsimulationen schon lange nicht mehr zu sehen. Die vielen Außenansichten zeigen zwar, was technisch möglich wäre, im Spiel hat man jedoch herzlich wenig davon. Dieser Nachfolger des spielerisch und optisch eindrucksvollen Dawn Patrol hat offensichtlich nur dessen Schwächen (geringe Sicht und flache Landschaften) geerbt - von dem actionreichen und fesselnden Gameplay hat Navy Strike nichts abbekommen.



Funksprüche werden nicht per Soundkarte, sondern über den Bildschirm ausgegeben. Technisch nicht gerade am Puls der Zeit!







Wir begrüßen einen weiteren Newcomer in der noch spärlich bestückten Kategorie „Interactive Movie": The Orion Conspiracy ist ein Science Fiction-Adventure mit teils verblüffend scharfsinnigen Puzzles und geschmackvoller SVGA-Grafik.

The Orion Conspiracy

Star Copy

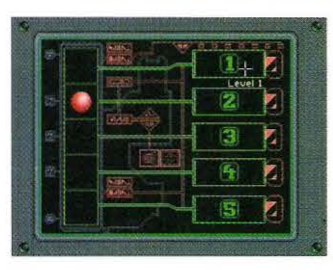
Als Devlin McCormack nach der Beerdigung seines tödlich verunglückten Sohnes Danny einen Brief vorfindet, der den vermeintlichen „Unfall" als kaltblütigen Mord entlarvt, beginnt er auf eigene Faust zu recherchieren. Doch von seinen Plänen ist man auf dem Planeten Cerberus nicht allzu begeistert - insbesondere die Besatzung der Raumstation bringt dem neugierigen Abenteurer wenig Verständnis geschweige denn Unterstützung entgegen. Und das Raumschiff für seine Abreise ist bereits gechartert...

Auf der Suche nach dem Täter schnüffelt er in den Räumlichkeiten herum, plaudert mit allerlei zwielichtigen Gestalten und erweitert sein Inventory mit Nützlichkeiten aller Art. Dank Maussteuerung und den bei Bedarf eingeblendeten Icons am unteren Bildschirmrand dürften nach einer kurzen Eingewöhnungsphase weder Anfänger noch Adventure-Routiniers Probleme mit der Steuerung haben. Die langatmigen Unterredungen wickelt man wie gehabt per Multiple-Choice-Auswahl ab.

Dirty talk

Obwohl die alles andere als naturgetreuen Gesten der Charaktere keinesfalls die Prisoner of Ice-Klasse erreichen und die

Haben Sie etwas Zeit für mich?



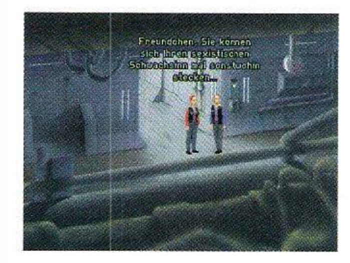


Trotz SVGA-Auflösung entdeckt das geschulte Auge nur sehr wenige Details in den Räumen (ganz oben). Das Gebäude besteht aus fünf Etagen, die sich einzeln per Mausklick anwählen lassen (oben). Der Kommandant der Raumstation hält eine ergreifende Trauerrede bei der Beerdigung von Danny McCormack (rechts).

Hintergründe oft nicht viel besser aussehen als konventionelle VGA-Grafiken, ist The Orion Conspiracy optisch nicht zu verachten. Vor allen Dingen bei den filmartigen Zwischensequenzen hat man sich sichtlich Mühe gegeben.

Auch die deutsche Übersetzung ist ausnahmsweise mal von guter Qualität, wenngleich man durch den „zum Teil sehr deutlichen Umgangston", bei dem absichtlich „kein Blatt vor den Mund" genommen wird, einige Male vor den Kopf gestoßen wird. Derbe Kraftausdrücke und Beleidigungen der vulgären Art, mit denen man auf deutschen Schulhöfen und an Stammtischen so richtig Eindruck schinden kann, werden stakkato-artig auf den verdutzten Spieler losgelassen. Noch eindrucksvoller klingt das, wenn man sich die synchronisierte Sprachausgabe-Fassung gönnt, für die allerdings nur bedingt begabte Rhetoriker engagiert wurden. Rubrik „Schlechter Scherz": Die Altersfreigabe (geeignet ab 6 Jahren) sollte man nicht gerade für bare Münzen nehmen. Dafür sind viele Sprüche und Animationen einfach zu derb.

Petra Maueröder





Stichwort „ungekünstelter, rauher Umgangston": Diese Beispiele zählen noch zu den harmloseren Einfällen der Übersetzer.

Statement



Zitat aus dem Handbuch: „Sich in einem grafischen Adventure zurechtzufinden, kann auch für einen erfahrenen Spieler ein haarsträubendes Erlebnis sein". Wie recht der unbekannte Schöpfer dieser Zeilen doch hat - insbesondere wenn das Spiel The Orion Conspiracy heißt. Der Star Trek-Verschnitt macht durch seine einigermaßen professionell wirkenden SVGA-Grafiken und die ausgeklügelte SF-Story einiges her. Daß das Domark-Spiel letztlich nur zweite Wahl bleibt, liegt an den bizarren Puzzles, den ausufernden Diskussionen mit anderen Figuren und den stumpfsinnigen, völlig überflüssigen Fußmärschen durch die Raumstation. Mehr Atmosphäre bei gleicher Materie und ähnlicher Technik bietet z. B. A Final Unity.



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 10 MB	General Midi
CD 254 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Adventure

Grafik	75%
Sound	70%
Handling	70%
Spielspaß	63%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Domark
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Striker '95

Treffer - versenkt!

Das etwas andere Fußballspiel läuft sich für die Saison 95/96 warm.

Mit von der Partie sind bei der CD-ROM-Version deutsche, aber etwas wahllos eingestreute „Experten"-Kommentare („Er macht heute ein gutes Spiel"), eine Reihe von Editoren für die über 5.000 Spieler und 300 Teams sowie unscharfe Videosequenzen (Freistoß, Foul etc.), die man aber glücklicherweise deaktivieren kann. Erhalten blieb uns die bereits von Striker bekannte, optisch recht eindrucksvolle und spritzige 3D-Grafik, die das Spielfeld aus einer erhöhten Position oberhalb des Torwarts zeigt und fröhlich die jeweiligen Szenen heranzoomt (der Hersteller bezeichnet das als „Rotoskop-Verfahren"). Gekickt wird bei mehreren Pokal-Wettbewerben und bei Freundschaftsspielen. Auch Hallenturniere mit 2 x 6 Spielern sind möglich. Trotz der Detailverbesserungen, die sich u. a. geringfügig bei der Steuerung bemerkbar machen, läßt die Spielbarkeit wegen mangelnder Präzision bei Pässen und Schüssen zu wünschen übrig. FIFA Soccer CD-ROM und vor allem das neue Action Soccer bieten ein solideres Gameplay mit vergleichbaren Gimmicks.

Petra Maueröder ■





Wie bei den Konkurrenzspielen ist der aktive Spieler mit einem Sternchen markiert (links). Das Elfmeterschießen kann vorab trainiert werden (rechts).



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 12 MB	General Midi
CD 76 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Fußballspiel

Grafik	70%
Sound	55%
Handling	75%
Spielspaß	70%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Time Warner Int.
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

Kaiser Deluxe

Kein Thronfolger

Alter schützt vor Torheit nicht: Die einstmals ungemein populäre Wirtschaftssimulation um die Kaiserkrone ist nun als Deluxe-Version im Handel erhältlich.

Dieses Prädikat trägt das Programm aus dem Hause Linel für bis zu acht Spieler allerdings zu Unrecht. Schauderhaft pixelige VGA-Grafik, auf Dauer eher lästige Standardfloskeln per Sprachausgabe und die antiquierte Benutzeroberfläche lassen das Interesse schnell abflachen. Zwar wird sich so mancher C 64- oder Amiga-Veteran beim Anblick der gewohnten Menüs (z. B. Kauf von Kornfeldern, Grundstücken, Mühlen, Stadtmauern usw., Handel mit anderen Spielern, Kriege, Steuerpolitik, Aufstände) die eine oder andere Freudenträne aus den Augenwinkeln wischen, aber acht Jahre nach Veröffentlichung des Originals sollten zumindest die Funktionen erweitert und das Interface aufgefrischt werden. Ein halbwegs spannender Mehrspieler-Modus und Audio-Musik genügen weder für die Kaiserkrone noch für eine Wertung jenseits des Mittelmaßes.

Petra Maueröder ■







SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 0,5 MB	General Midi
CD 5 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu acht Spieler gleichzeitig

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	40%
Sound	60%
Handling	55%
Spielspaß	37%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Linel
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ungenügend



Dark Universe

Endliche

Man nehme einen großzügigen Teil von Master of Orion, gebe ein Quäntchen Millennium hinzu und verfeinere das Ganze mit Star Control. So läßt sich die neueste Produktion von NEO kurz beschreiben, aber was soll man sich unter einem Strategiespiel mit Adventure-Elementen genau vorstellen?

Links sehen Sie die Planetenoberfläche, auf der bereits fünf Institutionen errichtet worden sind. Auf der rechten Seite sehen Sie die einzelnen Planeten des Systems Proxima. Mehr als sechs Planeten hat aber kaum ein Sonnensystem.

Im dritten Jahrtausend stieß die Menschheit tief in den Weltraum vor und traf auf etliche außerirdische Lebensformen, mit denen bereitwillig Frieden geschlossen wurde. Unter diesen extraterrestrischen Völkern bildeten die Kurulls einen Sonderfall, gleichen sie doch der Menschheit in jeder Beziehung wie ein Ei dem anderen. Trotz dieser Tatsache, oder vielleicht auch gerade deswegen, verschlechterten sich die diplomatischen Beziehungen schnell. Ein paar Jahre später kam es zum ersten interstellaren Krieg, in den alle anderen Völker hineingezogen wurden. Die letzte große Raumschlacht endete unentschieden mit dem Totalverlust sämtlicher Schiffe, eine friedlichere Ära brach an. Nicht einmal eine Dekade später herrschen revolutionäre Zustände auf der Erde, die korrupte Regierung droht, den Weltraum mit Waffengewalt zu unterwerfen.

Weiten

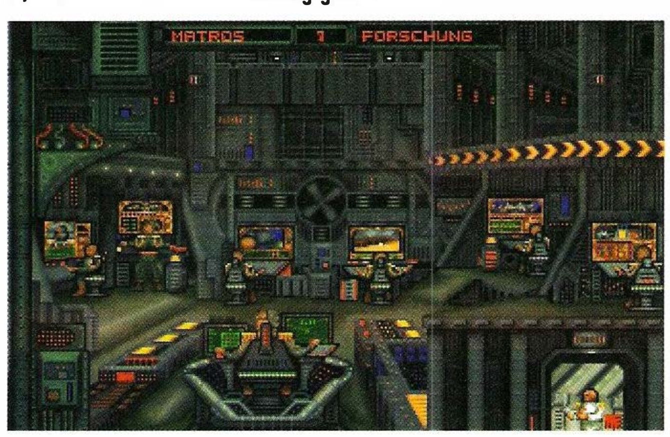
Planeten (aus)bauen

Als Imperator der Kurulls müssen schnell Schritte eingeleitet werden, um dieser beängstigenden Entwicklung entgegenzuwirken. Die Wirtschaft muß wieder auf Kriegsproduktion umgestellt werden, die Wissenschaft soll rein militärischen Zwecken dienen. Der kleine Heimatplanet reicht für diese Unterfangen selbstverständlich nicht aus, die Ressourcen anderer Planeten werden dringend benötigt. Mittels eines Frachters besiedelt man weitere Trabanten und baut sie aus. Früher oder später erklären die Terraner offiziell den Krieg, nämlich sobald man vier Planeten sein eigen nennt. Erst zu diesem Zeitpunkt können richtige Kriegsschiffe gebaut werden.

Erforschung des Weltraums

Von einigen Millionen Sternen ist bei Dark Universe nichts zu sehen, lediglich eine gute Handvoll Systeme schmücken die interstellare Karte. Wenn man gegen die Terraner bestehen will, müssen Verbündete gefunden werden. Aber welche außerirdische Rasse läßt sich ein zweites Mal in einen Krieg ziehen, durch den schon ganze Planeten vernichtet wurden? Den einen oder anderen Vorteil, wie den Austausch technischer Errungenschaften, wird man durch etwas diplomatisches Geschick erwirken können. Mittels neuer Kolonien, die massiv verteidigt werden, und einer Angriffsflotte kann man die rasante terranische Expansion stoppen und einige Planeten erobern. Je größer das eigene Reich wird, desto mehr Verwaltungsaufwand entsteht. Dark Universe läuft zwar rundenweise ab, und man steht während eines Zugs nicht unter Zeitdruck. Hin und wieder verlangen die Gouverneure allerdings einen persönlichen Besuch des Imperators. Wer nicht nach den Schäfchen schaut, steht bald ohne Herde da, selbst wenn er den Wolf in die Flucht geschlagen hat. Nachdem man immer nur einen Regierungssitz hat und sich nicht teilen kann, sind der eigenen wie auch der terranischen Ausbreitung Grenzen gesetzt. Darüber hinaus begibt

In der Hauptzentrale lassen sich zahlreiche Funktionen anwählen, wie zum Beispiel die Forschung: befindet man sich auf einer höheren Entwicklungsstufe, so kann man auch bessere Kriegsgeräte bauen!



Besiedelung eines Planeten

Zuerst sollte man einen Planeten ins Auge fassen, wobei man Größe und Rohstoffe berücksichtigt. Anschließend schickt man ein Schiff mit einer Basis zu dem Trabanten. An Bord dieses Schiffs befindet sich außerdem der zukünftige Gouverneur der Kolonie. Anschließend bringt man jeweils ein Kraftwerk, eine Mine, eine Lagerhalle und schließlich eine Fabrik auf seine neueste Eroberung. Höchstwahrscheinlich können auf diesem Himmelskörper nicht alle Ressourcen gefördert werden, so daß man am besten ein Frachtschiff auf Pendelverkehr schaltet. Mit ihm werden die nötigen Rohstoffe eingeflogen und Überschüsse abtransportiert. Ab diesem Zeitpunkt kann der Planet autark für sich selbst sorgen. Die verschiedenen Anlagen auf dem Planeten sollten bis zur Maximalstufe ausgebaut werden. Die nächste wichtige Einrichtung ist ein Schildgenerator, der den gesamten Planeten beschützt, schließlich ist man im Krieg. Danach fehlt nur noch ein Dock, und ein weiterer Planet kann seinen Beitrag zur Kriegsmaschinerie liefern.






man sich natürlich in Gefahr, wenn man sich vom sicheren Heimatboden entfernt, gegnerische Kriegsschiffe könnten einen leicht abfangen. Somit ist der Weltruhm doch groß genug, auch wenn es nicht einmal 50 Planeten gibt.

Technik und Militär

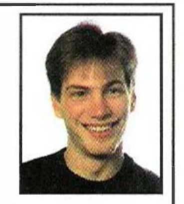
Der Krieg im Weltraum wird natürlich größtenteils von Raumjägern, Basisschiffen, Sternenkreuzern und -zerstörern entschieden. Einer gegnerischen Invasion kann man natürlich auch mit Soldaten begegnen. Es müssen also Kriegsschiffe und Waffen produziert und richtig verteilt bzw. eingesetzt werden. Dabei spielt die Entwicklung neuer Technologien eine große Rolle. Was hilft ein riesiges, veraltetes Basisschiff, wenn ein moderner Sternenkreuzer es in den Weltraumschrott verwandelt, das es eigentlich schon vorher ist? Nach kurzer Eingewöhnung läßt sich Dark Universe problemlos steuern. Die verschiedenen Menüs sind klar untergliedert, mit einem einfachen Mausklick kann man zwischen ihnen wechseln. Jede Einrichtung auf den eigenen Planeten muß separat angewählt werden, um Einstellungen zu verändern. Zum Beispiel läßt sich die Leistung des Kraftwerks herunterregeln, wodurch weniger Energie erzeugt, aber auch weniger Ressourcen verbraucht werden. Ähnlich verhält es sich mit Flottenbewegungen. Es ist sofort ersichtlich, welche Schiffe unterwegs sind und welche auf Befehle warten. Um Rohstoffe effizient zu verfrachten, läßt sich ein automatischer Pendelverkehr einrichten. Falls der Zielplanet schon eine eigene Kolonie ist, kann man ihn gleich im Menü anklicken, ansonsten muß man in die Sternenkarte wechseln. Die Dauer des Flugs wird umgehend angezeigt.

Anspruchsvoll?

Strategisch stellt Dark Universe in vielerlei Beziehung eine Herausforderung dar. Es gibt unglaublich viele Punkte zu berücksichtigen, wenn man nur für ein paar Tage vorausplant. Leider sind die Züge des Computers rein zufällig, ein bestimmtes Vorgehensschema ist nicht ersichtlich. Es kann so sehr leicht passieren, daß die Menschen eine gerade gebaute Kolonie angreifen, obwohl sie noch gar nicht den Krieg erklärt haben. Das ist zwar logisch, schließlich ist die Kriegserklärung reine Formsache, aber doch recht entmutigend. Einem derartigen Schicksal entgeht man nur durch häufiges Abspeichern. Von künstlicher Intelligenz also keine Spur.
Die für ein Strategiespiel eher niedrig angesetzten Forderungen an die Grafik wurden noch ziemlich gut erfüllt. Die Icons und Buttons sind aussagekräftig und benötigen keine weitere Anleitung. Der Sound ist zwar nicht von berauschender Qualität, aber durchaus akzeptabel.

Alexander Geltenpoth ■

Statement



Softwaretechnisch zwar alles andere als brillant, besteht dennoch eine große Motivation, weiterzukommen. Schade ist nur, daß sich der Spielverlauf von einem zum anderen Spiel nur wenig verändert. Selbst die unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen ändern daran nur wenig, da mit ihnen nur die Ausgangsposition verändert wird. Der Mangel an künstlicher Intelligenz ist ebenfalls bedauernswert. Eine Mehrspieler-Option wird eventuell noch als Patch erscheinen, wodurch sich natürlich die Motivation erheblich steigern würde.



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 85 MB	Audio

REQUIRED
386 SX 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX33 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Strategie

Grafik	65%
Sound	65%
Handling	85%
Spielspaß	70%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Neo Design
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	mangelhaft







Across the Rhine

Panzerl

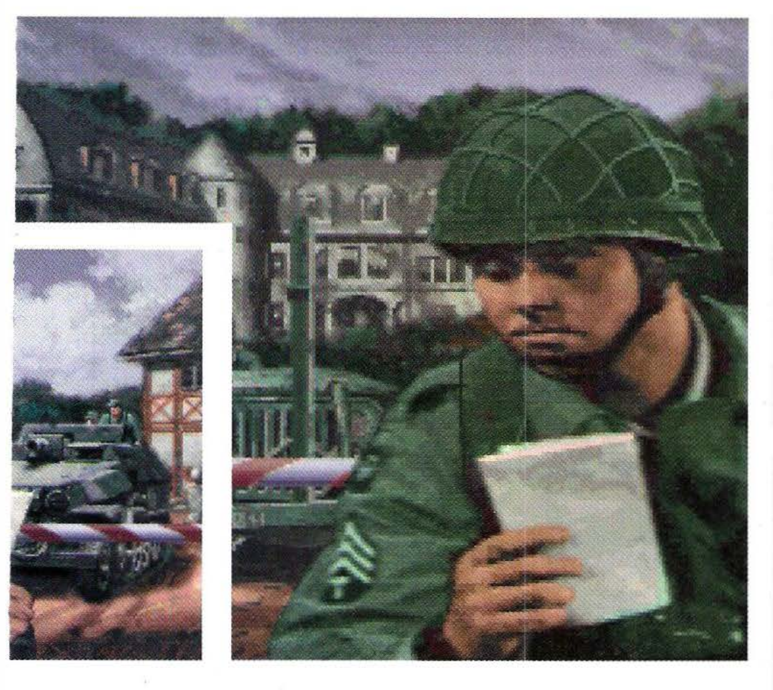
Das Ende des Zweiten Weltkriegs jährte sich im Mai zum 50ten Mal. Grund genug, sich noch einmal mit jenen Vorkommnissen an der Westfront auseinanderzusetzen, die den militärischen Zusammenbruch des Dritten Reichs endgültig besiegelten.

Die kriegerischen Ereignisse, die von 1939 bis 1945 die Welt erschütterten, werfen bekanntlich auch heute noch ihre Schatten. Selbst die Entwickler von Computerspielen greifen für ihre Sujets immer wieder auf jenes düstere Kapitel der Menschheitsgeschichte zurück, sei es mit Phantasieszenarien aus purer Sensationslust oder mit dem Anliegen, ein historisch exaktes Werk zu erschaffen. Als man im Juni 1994 den 50ten Jahrestag der Landung alliierter Truppen in der Normandie feierte, steuerte Virgin die Flugsimulation Overlord zum Jubiläum bei, die den Spieler im Laufe der zu bewältigenden Missionen ebenso unterhaltsam wie seriös über den geschichtlichen Hintergrund informierte. In gewisser Weise schließt MicroProses Panzer-Strategiespiel Across the Rhine direkt an die Thematik von Overlord an: es beschäftigt sich nämlich mit dem Vorrücken der in der Normandie gelandeten alliierten Panzer Richtung Osten und gipfelt in der Überschreitung des Rheins durch die amerikanischen Truppen. Vor der eigentlichen Umsetzung des Programms wurde bei MicroProse offensichtlich fleißig recherchiert, wie die Credits im Vorspann vermuten lassen: man zog zahlreiche militärische Sachverständige zu Rate und bemühte sich um historisches Film- und Bildmaterial.

Benutzerfreundlich von Anfang an

Vom ersten Moment an zeigt Across the Rhine, daß seine Entwickler bei der Produktion die Bedürfnisse des Users nie aus den Augen verloren. Entsprechend bescheiden sind denn auch die Hardware-Anforderungen ausgefallen: das Programm ist schon auf einem 486er mit 350KB freiem Hauptspeicher lauffähig - das lästige Herumdoktern an AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS, um möglichst viel Speicher unterhalb der 640K-Grenze freizuschaufeln, fällt somit weg. Geringfügige Probleme bei der Installation könnte lediglich das Ausfindigmachen der richtigen Einstellungen für die Grafikkarte bereiten, aber auch hier ist es in den meisten Fällen mit einem Durchprobieren der gebotenen Möglichkeiten getan. Erfreulicherweise bekommt der Spieler die Möglichkeit zu wählen, wieviel er von Across the Rhine auf seine Festplatte kopieren will. Allerdings können die vom Hersteller gelieferten Kapazitätsangaben leicht zu Mißverständnissen führen, denn zu dem Platz, den die kopierten Dateien einnehmen, muß man noch ca. 12 MB hinzurechnen, die von der virtuellen Speicherverwaltung in Anspruch genommen werden.

Wenn man nach der Installation das Programm zum ersten Mal startet, erlebt man gleich die nächste angenehme Überraschung: die Menüs und das eigentliche Spiel erstrahlen - für Strategie-Games eher ungewöhnlich - in schönstem SuperVGA und werden immer wieder durch historische Fotografien oder Filmaufnahmen aufgelockert. Außerdem bekommt der Spieler die Mög-







knacker

lichkeit, sowohl auf der Seite der Alliierten als auch auf der Seite der Deutschen am Geschehen teilzunehmen. Daraus wird ersichtlich, daß in Across the Rhine ausschließlich militärstrategische Gesichtspunkte zählen, der ideologische Aspekt jedoch weitgehend außen vor bleibt.

Panzer-Tuning

Mit der Entscheidung für eine der beiden Kriegsparteien ist es jedoch noch lange nicht getan. Im folgenden haben Sie zunächst die Wahl zwischen historisch akurraten oder fiktiven Schlachtenszenarien. Anschließend gilt es, Fähigkeiten und Erfahrung Ihrer Streitkräfte bis ins Detail festzulegen. Später, wenn Sie sich dann mitten in einer Panzerschlacht befinden, können Sie die Aktionen des Battaillons, das Sie gerade kommandieren, ebenfalls sehr differenziert beeinflussen. Dabei stehen Ihnen unter anderem Features wie abgestufte Aggressivität bei Angriffen oder die individuelle Festlegung von Wegepunkten zur Verfügung.

Historischer Schlagwortkatalog

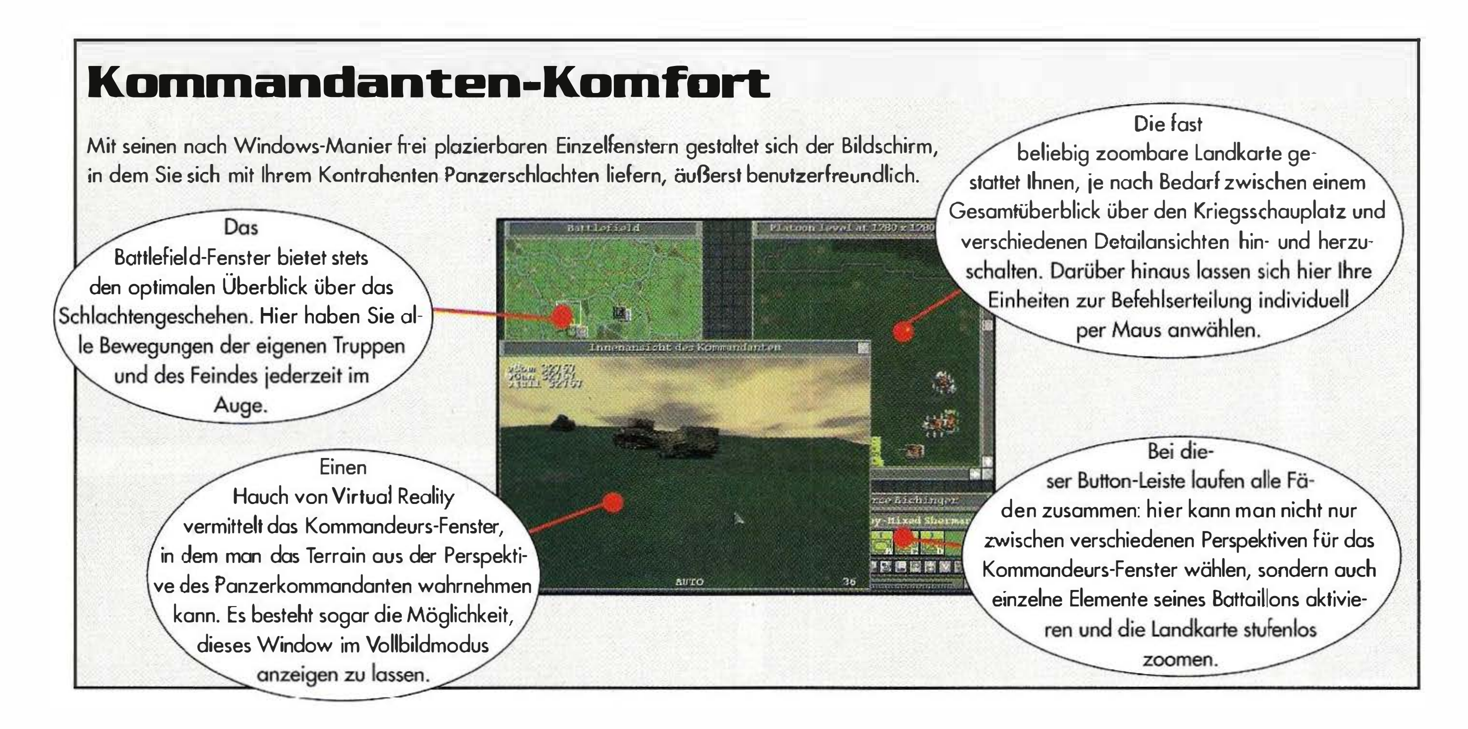
Falls Sie Overlord kennen und sich für eine historische Kampagne entscheiden, um etwas über die genaueren Umstände des Panzerkriegs an der Westfront zu erfahren, werden Sie möglicherweise ein wenig enttäuscht sein. Zwar können Sie anhand der sehr detaillierten Karte des Anfangsbildschirms genau ersehen, welche Wege die einzelnen Panzerdivisionen zurückgelegt haben und an welchen Orten sie in Schlachten verwickelt wurden. Darüber hinaus klärt ein kleiner „Notizblock" in der rechten oberen Ecke des Bildschirms ständig über Vorkommnisse an anderen Kriegsschauplätzen auf. Da diese Informationen jedoch in sehr rascher Abfolge präsentiert werden und nur stichpunktartig über die wichtigen Ereignisse Aufschluß geben, bleibt davon im Gedächtnis kaum etwas hängen. Kausalzusammenhänge werden jedenfalls bei dieser Art der Präsentation, die an längst überholte Formen des

Der historische Hintergrund

Unter dem Oberbefehl des amerikanischen Generals Eisenhower nahm am 6. Juni 1944 die Invasion alliierter Truppen in Nordfrankreich ihren Anfang. Im Laufe weniger Wochen wurden mehr als eine Million Soldaten mit Tausenden von Schiffen nach Frankreich gebracht. Bereits im September waren britische und amerikanische Truppen bis zur deutschen Westgrenze vorgestoßen, während die Rote Armee Nazi-Deutschland vom Osten her in die Zange nahm. Innerhalb kurzer Zeit gelang es den Alliierten, das deutsche Eisenbahnnetz durch massive Luftangriffe lahmzulegen, so daß sich die Versorgung von Hitlers Streitkräften immer schwieriger gestaltete. Am Ende sahen sich die Deutschen schon aufgrund von Nachschubmangel nicht mehr in der Lage, militärische Pläne exakt auszuführen. So war auch Hitlers verzweifelte „Ardennen-Offensive" (Dezember 1944), in der sogar Kinder und alte Männer als „Kanonenfutter" zum Einsatz kamen, von vorneherein zum Scheitern verurteilt.
Im März 1945 gelang es den Amerikanern schließlich, bei Remagen eine unzerstörte Rheinbrücke einzunehmen, und den Rhein, Deutschlands „heilige Grenzlinie", zu überschreiten.

Kommandanten-Komfort

Mit seinen nach Windows-Manier frei plazierbaren Einzelfenstern gestaltet sich der Bildschirm, in dem Sie sich mit Ihrem Kontrahenten Panzerschlachten liefern, äußerst benutzerfreundlich.



Geschichtsunterrichts erinnert, nicht ersichtlich.

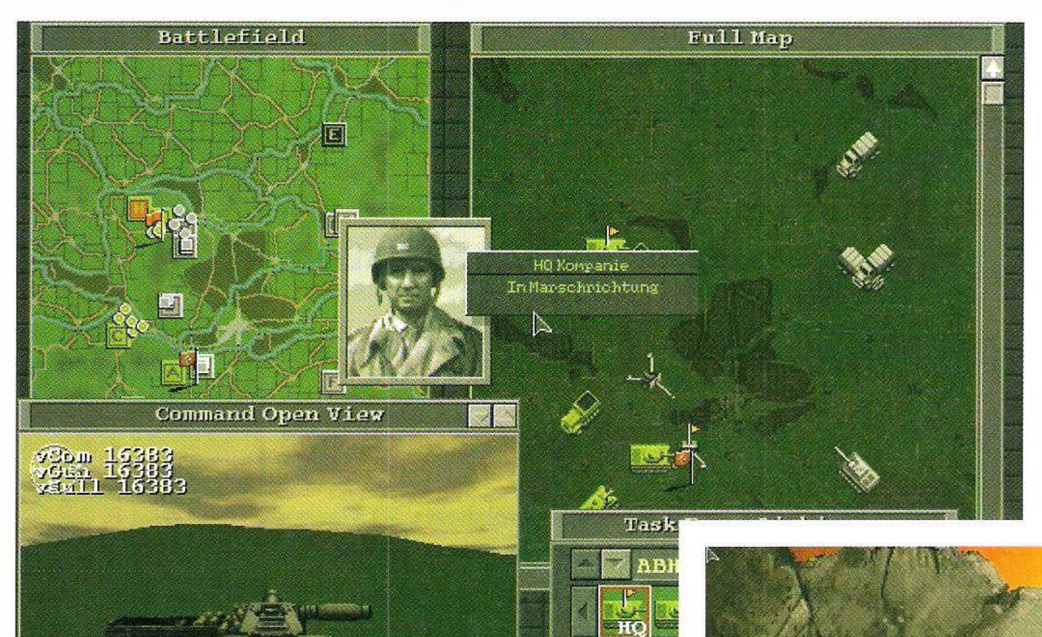
Kampfgeist al gusto

Sie werden feststellen, daß die Routen der Panzer-Battaillone an bestimmten Stellen mit kleinen Fähnchen markiert sind. Diese dienen sozusagen als „Einstiegspunkte" für den Spieler - Sie müssen also nicht jedesmal eine komplette Kampagne von der Landung in der Normandie bis zur Überquerung des Rheins durchziehen, sondern dürfen auch mittendrin einsteigen, wenn Ihnen ein Abschnitt besonders interessant vorkommt. Das eigentliche Spiel läuft dann in Form von tageweisen Runden ab, in denen zunächst recht wenig passiert - irgendwann jedoch wird Ihre Einheit in einen Kampf verwickelt. In einem solchen Fall wechselt das Programm automatisch in den Battle-Screen (siehe Kasten), von dem aus Sie die optimale Kontrolle über Ihre Streitkräfte ausüben können. Im Laufe des





Für Strategen, die sich lieber ihre eigenen Szenarien zusammenbasteln wollen, bietet Across the Rhine den integrierten, leicht zu bedienenden Mission-Builder (ganz oben).
Die Grafiken im Sichtfenster des Battle-Screens könnten rundum überzeugen, wenn sie nicht so stark ruckeln würden (oben).
Entscheidet man sich für die Simulation einer historischen Schlacht, kann man sich die Wege aller integrierten Panzerdivisionen mit geschichtlichen Daten anzeigen lassen (links).





Im Verlauf einer Panzerschlacht melden sich immer wieder Ihre Soldaten zu Wort und informieren Sie über die Konstitution der Truppe (links). Ein simpler Mausklick in der Map genügt, um über ein gesondertes Fenster den Einheiten Befehle zu erteilen (unten).

Gefechts erstatten Ihnen Ihre Soldaten per Bild und Sprachausgabe immer wieder Meldung über den aktuellen Zustand der Truppe.

Langzeitwirkung

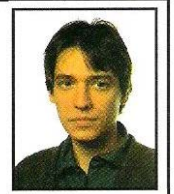
Wenn Sie die vorgefertigten Szenarien nach wiederholtem Durchspielen einmal kennen wie Ihre Westentasche, ist das noch lange kein Grund, Across the Rhine für immer ins Software-Regal zu verbannen. Das Programm umfaßt nämlich auch einen äußerst komfortablen Mission-Builder, mit dem Sie sich im Handumdrehen neue Panzerschlachten generieren können. Hierzu plazieren Sie Ihre Einheiten ganz nach Ihren eigenen Vorstellungen auf dem Terrain. Letzteres darf sogar zusätzlich mit einer Reihe von Elementen wie z. B. Minenfeldern oder Gun-Houses gespickt werden. Ihre selbstkreierten Szenarien können Sie dann direkt aus dem Hauptmenü aufrufen. Was Across the Rhine neben den bisher genannten Features noch auf Dauer motivierend macht, ist die unnachahmliche Atmosphäre des Spiels. Hier wird kein knochentrockener Strategiebrei aufgetischt, sondern ein Game, bei dem auch die „Oberfläche" stimmt: hervorragende Grafiken und ultrarealistische Soundeffekte wirken hier zusammen, um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, sich geistig in die Zeit der Endphase des Zweiten Weltkriegs zurückzuversetzen.

Herbert Aichinger ■



Für jeden Tag der Kampagne bekommt der Spieler historische Informationen über die verschiedenen Kriegsschauplätze geboten.

Statement



MicroProse bewiesen vor geraumer Zeit schon mit Fields of Glory, daß sie für Strategie-Kriegsspiele mit historischem Hintergrund ein glückliches Händchen haben. In der Aufmachung übertrifft Across the Rhine das bereits etwas betagte Napoleon-Programm allerdings um ein Vielfaches: opulente SVGA-Grafiken, die sogar mit Originalfotos und kurzen Filmausschnitten garniert sind, gehen einher mit einem ebenso vielseitigen wie anwenderfreundlichen Interface. All diejenigen, die Spaß daran haben, historische Schlachten nachzuvollziehen oder alternative Strategien durchzuspielen, werden an Across the Rhine langfristig ihre Freude haben.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 15 MB	General Midi
CD 95 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, Single-Speed-Cd-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

Grafik	89%
Sound	82%
Handling	83%
Spielspaß	85%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

MicroMachines 2 - Turbo Tournament

Zwerg-Boliden

Ein besseres Spiel "für die Mittagspause" konnte man sich gar nicht vorstellen: MicroMachines von den Codemasters rollte vor gut drei Jahren die Konsolenwelt auf und begeisterte anschließend auch viele PC-User. Jetzt erwartet uns endlich der zweite Teil des Spielzeug-Autorennens, und wir konnten auch schon die endgültige Version probefahren.

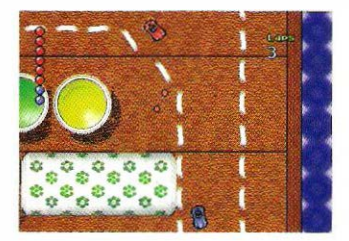
Mit Hi-Octane erschien zu dieser Ausgabe nach langer Trockenheit endlich wieder ein hervorragendes Autorennspiel, aber damit nicht genug: Auch das erfolgreiche MicroMachines geht jetzt fast zeitgleich in die zweite Runde. Gemeinsam haben die beiden Programme neben dem Erscheinungsdatum aber auch, daß Sie sich von der klassischen Rennsimulation erheblich abheben. Denn während bei Hi-Octane die Gegner nicht nur überholt, sondern auch abgeschossen werden, geht es bei MicroMachines darum, nur wenige Zentimeter große Spielzeugautos über Miniaturpisten zu lenken. Der Spieler sieht das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive und hat demensprechend auch keine spektakulären 3D-Grafiken à la Nascar Racing zu erwarten. Der Spielspaß wird vielmehr durch die Mehrspieler-Option erzeugt, indem bis zu vier Spieler zeitgleich am selben PC Platz nehmen können.

Spaß für vier!

Geändert hat sich auf den ersten Blick nicht viel: Die Autos sehen genauso aus wie im ersten Teil, und auch bei den Hintergrundgrafiken ist es beim VGA-Modus geblieben. Trotz der relativ kleinen Sprites sind die Rennstrecken von zum Teil riesigen Ausmaßen, von denen allerdings immer nur ein bildschirmgroßer Ausschnitt zu sehen ist: das führt bei Partien, an denen zwei oder mehr Spieler gleichzeitig beteiligt sind, natürlich zu Darstellungsproblemen. Gewinnt ein Spieler so viel Vorsprung vor seinen Konkurrenten, daß nicht mehr alle Autos gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen wären, wäre ein vernünftiges Spielen ganz klar unmöglich. Also überlegte man sich bei den Codemasters ein Spielsystem, das von der Praxis anderer Rennspiele abweicht: Immer wenn ein Spieler sich einen Vorsprung zum Feld erkämpft, der ausreicht, einen seiner Mitspieler vom Bildschirm "zu schubsen", wird das Rennen unterbrochen, der Etappengewinner bekommt einen Punkt gutgeschrieben, und das Rennen geht an einer gemeinsamen Startposition weiter. Sobald der erste eine bestimmte Anzahl von Punkten erreicht hat, ist das Rennen beendet.

Absturzgefahr

Wer hingegen bereit ist, alleine gegen drei Computergegner anzutreten, kann trotzdem nach dem üblichen Reglement spielen: er muß auf einer vorgegebenen Anzahl von Runden schneller sein als seine Gegner. Das allerdings ist keineswegs eine leichte Aufgabe, denn wer unangemessen fährt, riskiert seinen Vorsprung durch Abstürze. Da die Kurse oft auf Schreibtischplatten oder kleinen Sandburgen angesiedelt sind, rutscht man bei zu hoher Geschwindigkeit schnell mal von der Tischkante und sieht seine Gegner nur noch an sich vorbeiziehen, während man darauf wartet, daß seine MicroMachine wieder aufs Spielfeld gehoben wird. Gera-



Wenn eines der Autos - wie hier - aus dem Bildschirm rutscht, gibt´s Punktabzug.






Jeder Charakter hat seine eigenen Schwächen und Stärken.

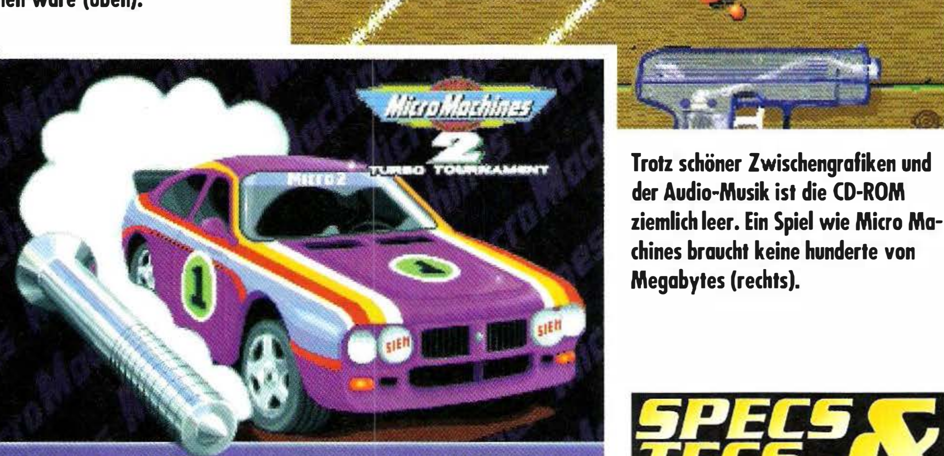
Statement



Obwohl sich nicht viel verändert hat, können die MicroMachines wieder auf´s neue begeistern. Hier ist kein Netzwerk nötig, um sich mit anderen Spielern auf das Köstlichste zu unterhalten. Zahlreiche nette Features bieten demjenigen, der den ersten Teil bereits zur Genüge gespielt hat, trotzdem noch einen Kaufanreiz. Die gut durchdachten Kurse, das perfekt abgestimmte Fahrverhalten der kleinen Flitzer und das Construction Set bieten noch mehr als MM1. Das alles, und die Qualitäten bei der Audio-Ausgabe (direkt von CD) machen MM2 zwar nicht zu einer Konkurrenz für die "ernstgemeinten" Rennsimulationen, dafür aber zum idealen Pausenfüller für die Büroarbeit und bei mehreren Mitspielern sogar zum Multiplayer-Spiel mit Suchtfaktor.

Die 2D-Grafik ist keineswegs spektakulär, erfüllt aber ihren Zweck dadurch sehr gut, daß sie sehr schnell und absolut ruckfrei über den Bildschirm fließt. Auf manchen Kursen wünscht man sich allerdings, daß die Streckenführung etwas genauer zu erkennen wäre (oben).

Jedes Astloch kann Sie hier ins Trudeln bringen. An Hindernissen wie dieser Wasserpistole oder den vielen, vielen bunten Smarties bleibt man mit zwei Zentimetern Fahrzeuglänge natürlich bedingungslos hängen (unten).



Trotz schöner Zwischengrafiken und der Audio-Musik ist die CD-ROM ziemlich leer. Ein Spiel wie Micro Machines braucht keine hunderte von Megabytes (rechts).

de wegen dieser Schwierigkeiten wurde die Steuerung bewußt einfach gewählt: Eine Taste regelt das Beschleunigen, eine andere das Bremsen, ansonsten stehen dem Spieler nur noch zwei Tasten für Lenkbewegungen zur Verfügung. Da es bereits bei vier Händen auf einer Tastatur zu Platzproblemen kommen kann, empfiehlt es sich, ab drei Mitspielern mindestens einen Freund an den Joystick zu verbannen. Dort erwartet ihn allerdings ein gewisses Handicap, denn mit Tastatur spielt sich MM2 weitaus angenehmer und exakter als am Joystick.

Construction Kit

Wer MicroMachines 1 bereits kennt, wird in puncto Handling und Spielspaß nicht viele Unterschiede feststellen können. Eine Spielfunktion ist aber absolut neuartig: Ein eingebautes Construction Kit läßt die Zahl der Kurse auf eine theoretisch unbegrenzte Höhe anwachsen. Damit ist es möglich, sowohl die Kurse und die Hintergrundgrafiken als auch das Aussehen und die technischen Werte der Fahrzeuge nach eigenen Wünschen zu verändern. Die Möglichkeit, selbstkreierte Kurse zu exportieren und an andere weiterzugeben, kann dazu führen, daß man sich in Zukunft die neuesten Kurse anderer Spieler quasi ohne eigenen Aufwand aus Mailboxen ziehen kann.

Thomas Borovskis ■



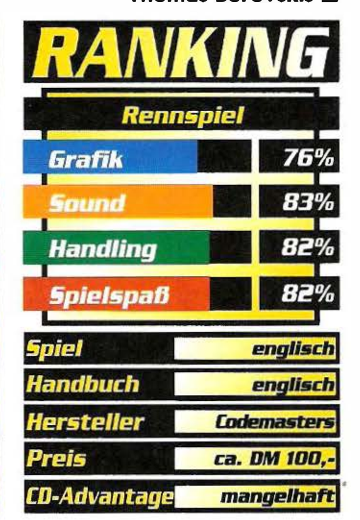
SPECS & TECS

VGA		SVGA	
Tastatur		AdLib	
Maus		SoundBlaster	
Joystick		Roland	
HD	1 MB	General Midi	
CD	10 MB	Audio	

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM

MULTIPLAYER
1-4 Spieler



RANKING

Rennspiel

Grafik	76%
Sound	83%
Handling	82%
Spielspaß	82%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Codemasters
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

Brett Hull Hockey '95

Blues Brother

Brett Hull, der Top-Scorer der St. Louis Blues, ist nach Wayne Gretzky und Mario Lemyneux bereits der dritte NHL-Superstar, der durch seinen Ruf einer Eishockeysimulation zu hohen Verkaufszahlen verhelfen soll.

Außer seinem Konterfei als Kulisse für's Hauptmenü und Handbuch-Zierde bekommen Sie von diesem Burschen wenig zu sehen. Weitgehend entschädigt wird man durch die SVGA-Menüs, während das eigentliche Spiel im Standard VGA-Modus abläuft. Das Spielfeld wird dabei von schräg oben gezeigt und scrollt ausschnittsweise mit, sobald Sie den puckführenden Schlittschuhläufer aus der aktuellen Ansicht hinausbewegen. Wer die nötige Zeit und eine gesunde Portion Ehrgeiz mitbringt, darf eine komplette Saison (84 Spiele!) in Angriff nehmen oder sich alternativ auf die Play-Offs beschränken. Wer nur ein paar Minuten entbehren kann, entscheidet sich für das Freundschaftsspiel oder trainiert mit seinen Jungs einige Standardsituationen. Unentbehrlich sind die US-typischen Statistiken, in denen jede noch so unsinnige Nebensächlichkeit akribisch genau dokumentiert wird. In der CD-ROM-Version erläutert Ihnen die Reporter-Legende Al Michaels per Sprachausgabe, was Sie ohnehin auf dem Eis beobachten können.

Petra Maueröder ■

Im Hauptmenü können Sie die Länge eines Spieldrittels sowie den Austragungsmodus (Turnier, Saison, Einzelmatch) festlegen.



Die einzelnen Spieler-Reihen lassen sich individuell mit Ihren besten Torjägern bestücken.

Statement



Parallel zu den Verhältnissen bei den gleichnamigen Videospiel-Modulen kann das unübersichtliche Brett Hull Hockey mit dem spielerisch wesentlich dynamischeren Wirbelwind NHL Hockey nicht mithalten. Zu den Negativpunkten zählen vor allem die etwas widerspenstige Steuerung und das unattraktive Drumherum (Menüs, Tabellen usw.). Gut gefallen haben mir hingegen die realistischen Animationen der Spieler-Figuren und die gute Übersicht dank der sinnvollen Perspektive.

Die Spieler sind äußerst realistisch animiert: Bei plötzlichen Bremsmanövern spritzt beispielsweise das Eis unter den Kufen weg.





SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 11 MB	General Midi
CD - MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

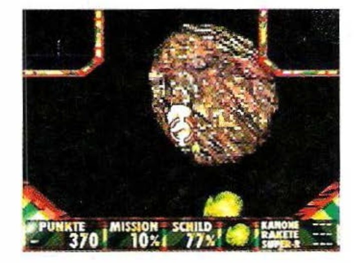
Eishockey-Simulation

Grafik	65%
Sound	45%
Handling	55%
Spielspaß	66%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Accolade
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

Outer Ridge

Asteroids 3D

Erst vor wenigen Ausgaben stellten wir zwei neue Asteroidsvarianten im üblichen Stil vor: ein schmuckes Raumschiff schwebt in der Mitte, und der Unrat aus dem All nähert sich von allen Seiten, ab und zu versetzt mit einigen Alienschiffen, die ihrerseits auch nur Allsäuberung im Sinn haben. Doch urplötzlich standen acht Mann hinter einem 17 Zoll-Bildschirm, dessen User Neues aus der Sharewarewelt begutachtete. Im Cockpit eines Schiffes bewegt man sich rasant schnell durch den Raumsektor und weicht entweder mühsam Gesteinsbröckchen aus oder löst dieses Problem mit einer gezielten Salve aus der bordeigenen Plasmakanone. Getroffene Ziele zerlegen sich dabei immer wieder in kleinere Einheiten und auch



notwendige Mineralien zum Füttern der Schilde, Geschütze und Turbinen. Die alte Spielidee allein kann natürlich nicht gerade zur Begeisterungsstürmen hinreißen, vielmehr ist es die Umsetzung, die jeden Fan gepfefferter Actionspiele vor den Bildschirm bannt. Durch die Verwendung einer nahezu perfekten 3D-Engine kommt hier echtes Wing Commander- bzw. Rebel Asault-Feeling auf. Überall leuchten kleine bzw. große Explosionen auf, Asteroiden erscheinen aus dem Nichts, werden immer größer, ziehen



plastisch am Schiff vorbei und verschwinden wieder in den Tiefen des Alls. Auch das Umfeld von Outer Ridge kann durch hervorragenden Sound, mitreißende Musik und detailreiche Optionen glänzen. Generell handelt es sich um einen würdigen Träger des Titels „Shareware des Monats".

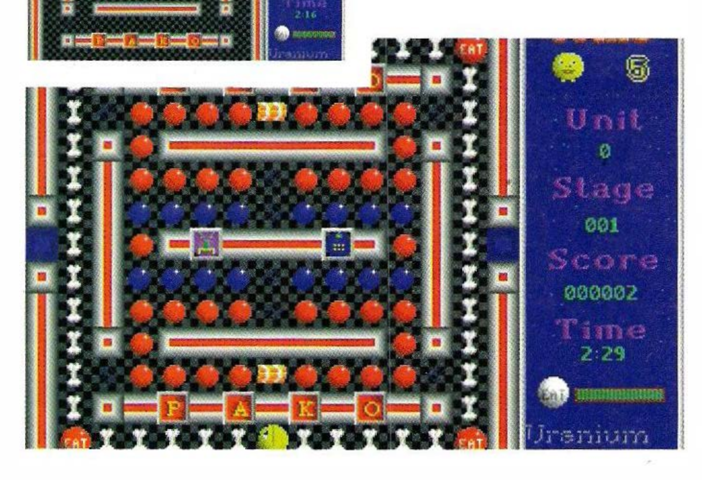
Altes Spielprinzip mit neuem Look. Outer Ridge liegt mit seiner schnellen 3D-Engine voll im Trend.



POCO II

SuperPACMAN

Pacman ist eines der beliebtesten Spiele im Sharewarebereich. Neben zahlreichen lohnenswerten Produkten gibt es aber auch schwarze Schafe, zu denen man POCO II bedenkenlos zählen kann.



Schon fast älter als jeder Computer ist wohl das Spiel Pacman. Der gefräßige kleine Geselle muß alles Umherliegende im Labyrinth auffressen, ohne sich von den Monstern erwischen zu lassen. Diese Version wurde mit einigen Gags im Spielwert zwar aufgebessert, bietet jedoch nicht mehr genug Pepp, um den verwöhnten Spieler zu begeistern. Obwohl Grafik, Sound und Animation den Vorgängern dieses Genres um nichts nachstehen, wirken die vielen kleinen Zusätze, wie Ampeln oder Einbahnstraßen, oftmals eher störend. Auch so kleine Denkfehler, wie die Möglichkeit, Sperren zu passieren, nehmen zusehends mit dem dadurch bedingten schnellen Ableben die Freude am Spielen. Dennoch kann man mit etwas Geduld auch hier in die höheren Levels vordringen und sich im Highscore als der PACMAN verewigen. Immer noch besser als eine Werbepause im Fernsehen!

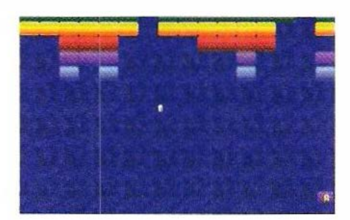


Break Machine

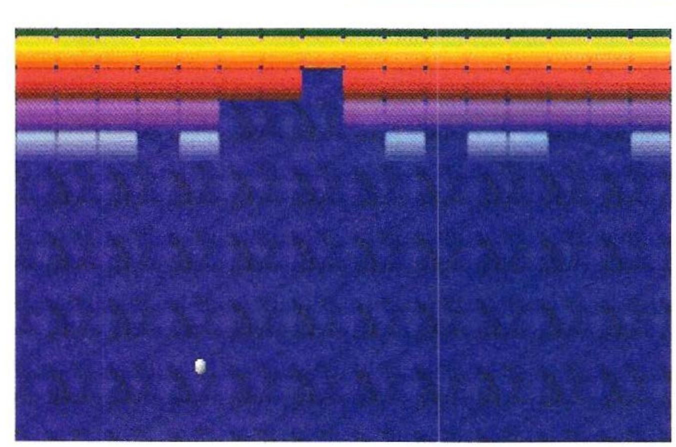
Alles nur geklaut

Nichts Neues bietet dieses Remake eines Klassikers, in dem es nach wie vor darum geht, mit einem Ball eine Steinmauer einzuschlagen. Wären momentan nicht Programme wie Krypton Egg, Enoid oder das im letzten Monat vorgestellte 3D Break Free auf dem Markt, könnte man wenigstens noch die SVGA-Grafik als recht ansprechend beurteilen. So jedoch hat man lediglich ein zu breites und großes Spielfeld, kaum erreichbare Sonderfunktionen und zu langwierige Spielrunden. Die Steuerung, fallende Steine und ablenkende Gegner sind mit dem Original identisch. Sauber gearbeitet wurde bei den Grafiken und deren Animation, die einer der wenigen Lichtblicke in einem doch etwas faden Spiel sind. Der Levelaufbau hat aufgrund der Anlehnung an den Urvater ebenfalls nur wenig von der Spritzigkeit der Mitbewerber. Hätte man anstelle der Ein/Ausblendeffekte die Programmierkünste in eine adäquate Rahmengeschichte gesteckt, könnte man Break Machine nicht nur Arkanoidfetischisten empfehlen.





Arkanoid - die 2091. Neben Spielen wie 3D Break Free sieht Break Machine geradezu vorsintflutlich aus. Weder Grafik noch Sound können Akzente setzen - vom Gameploy ganz zu schweigen.







mehr auf der nächsten Seite →

Jeff Jet

Chaos im Computer

Werbespiele, bei denen man nicht alle zwei Sekunden auf das Produkt des Sponsors hingewiesen wird, sind Mangelware. Promotion Software und ihr Partner HP üben in diesem Punkt eher Zurückhaltung: eine lobenswerte Einstellung!





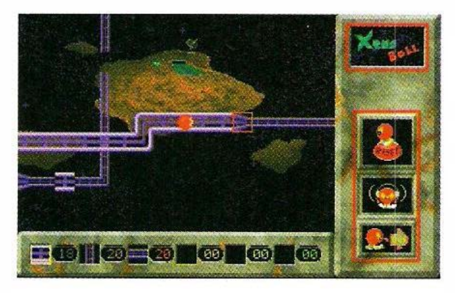
Nach ihrem letzten Hit Tom Long bringt Promotion Software nun erneut ein Werbeadventure. Das für Hewlett Packard geschriebene Programm bietet genauso wie der Vorgänger exzellente Grafik, witzige Dialoge und erstklassige Qualität. Wie in Walt Disneys Kultfilm Tron werden Sie von Ihrem HP-Scanner, zusammen mit der Freundin, ins Leiterbahnennetz Ihres EDV-Systems gesogen. Rematerialisiert, im Inneren, finden Sie nicht die erwartete, technische Umgebung, sondern eher ein von Roger Wilco gesäubertes Gebäude. In verschiedenen Räumen treffen Sie auf den Wächter der CPU, den Mechaniker im Drucker an der Tintenlaserkanone, Touristen im Scanner usw.

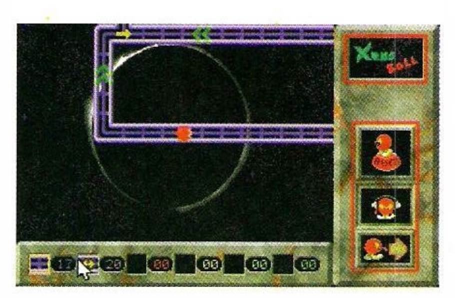
Der Beginn einer Reise zu den unmöglichsten Orten dieser (und anderer) Welten. Per Modem katapultiert man sich in Sekundenschnelle um den Globus und lernt dabei nicht nur viel Unwissenswertes über Rechnerarchitektur, sondern auch sinnvolle Details. Mit viel Humor und Liebe zum Detail wurden sowohl Story als auch zugehörige Grafiken erstellt. So wundert es nicht, daß bei Jeff Jet eine Adventurestimmung aufkommt, die nicht nur durch Situationskomik vor den Bildschirm fesseln kann. Absolut betrachtet handelt es sich daher auch eher um ein vollwertiges Adventure mit kleiner Werbebotschaft, als um Werbung im Rätselcharakter. Prädikat: Sehr empfehlenswert!



Xeno Ball

Rollender Lemming





Als Streckenplaner hat man bei Xenoball alle Hände voll zu tun. Durch Ergänzung der Streckenführung muß der Ball ins Ziel geführt werden.

Eine gelungene Mischung aus dem Spiel Pipeline und Lemmings stellt dieses neueste Kind der US-Firma WSP dar. Einsam rollt eine Kugel auf einem Stahlrohrgestell in die ungewisse Zukunft. Plötzlich sichtet man allerdings am Horizont riesige Löcher, die das Aus bedeuten. Sie als Spieler haben nun die Aufgabe, die Bahn sinnvoll zu ergänzen. Anfangs noch ganz simpel, steigert sich der Schwierigkeitsgrad mit zunehmenden Sonderfunktionen der Bauelemente. Beschleunigung, Energieumkehr und Ansaugstutzen machen die Level immer wieder zu einer ansprechenden Aufgabe. Bringen Sie die Kugel sicher zum Ausgang, und erwarten Sie keinesfalls, daß das Ding eine eigene Intelligenz entwickelt und offensichtliche Hindernisse oder Fallen von alleine umgeht!
Sowohl Grafik als auch Sound sind für ein Sharewareprodukt sehr gelungen. Spielspaß und Motivation kommen auch nicht zu kurz. Fazit: Ein sehenswertes Produkt, dessen Vollversion in Deutschland voraussichtlich ab Mitte Juli für DM 49,- erhältlich sein wird.

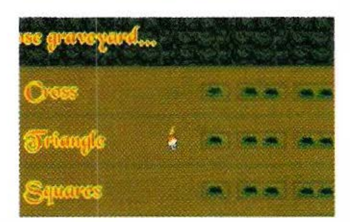


Skullitaire

Pfiffig







Solitaire mit Skeletten. Skullitaire peppt das bekannte Spielprinzip mit witzigen Animationen auf.

Wenn Skelette in Hi-Res über den Bildschirm huschen, kommt man nicht gleich auf eine Umsetzung des bekannten Kartenspiels Solitoire. Das einfache Spielprinzip hat schon viele ermutigt, eine PC-Variante zu stricken, doch noch kein Klone war so witzig gezeichnet und animiert wie Skullitaire. Anfangs mit simplen Regeln als anspruchsvolle Denksportaufgabe konzipiert, kommt jetzt noch bei jedem Zug ein ungezwungenes Schmunzeln hinzu. Die amüsanten Animationen, mit denen die Spielfiguren über den Bildschirm hetzen, nagen sowohl an der Konzentration als auch an der Spielgeschwindigkeit. Ein umfassendes Menü ermöglicht die individuelle Konfiguration und auch das Abschalten des Lachmuskelaktivators. In dem der Vollversion beiliegenden Editor können, abweichend von dem normierten Grunddesign, individuelle Spielfelder und Aufstellungen kreiert werden. Klein aber fein: eine Eigenschaft, die schon viele Programme zum Dauergast auf der Platte machte.



Education-Software

Digitales

Der PC als „Lehrer" und Entertainer zugleich? Der wachsende Markt für Education-Software zeigt, daß sich beide Funktionen perfekt miteinander verbinden lassen. Wir haben uns auf dem Education-Sektor umgesehen und eine kleine Auswahl interessanter Programme zusammengestellt.

Von Herbert Aichinger



Leider ist nicht jede Software, die auf der Verpackung verspricht, lehrreich und didaktisch wertvoll zu sein, wirklich ihr Geld wert. Gerade im Bereich Education tummeln sich unzählige schwarze Schafe, die darauf spekulieren, daß der PC-Unerfahrene auf ihre Machwerke hereinfällt. Vorsicht ist also geboten beim Kauf - sonst folgt das böse Erwachen spätestens dann, wenn der Wissensdurstige das teuer erstandene Education-Programm nach kürzester Zeit in die Ecke feuert und zu den geliebten Baller- und Prügelspielen zurückkehrt.

Vom Bilderbuch zum Multimedia-Studio

Kinder braucht man nicht an den PC „heranzuführen" - schon auf die Kleinsten übt die geheimnisvolle Maschine ohnehin eine riesige Anziehungskraft aus. Statt solche Lernbereitschaft mit einem kategorischen „NEIN!" im Keim zu ersticken, sollte man sie fördern - und zwar mit Programmen, die Spaß machen und nebenbei die Möglichkeit bieten, z. B. den richtigen Umgang mit der Maus zu erlernen. So manche Softwarefirma zielt mit genau jener Intention schon auf die Dreijährigen ab. Besonders gelungen tut dies das Label 7th Level/Sunflowers Kids mit **Tuneland** (1), einer Art musikalischem Zeichentrickfilm, in dem Kinder per Maus die Cartoon-Umgebung von Old MacDonalds Bauernhof erforschen können. Dabei lernen sie die verschiedensten, großartig animierten Comic-Figuren kennen und dürfen sich rund 40 englischsprachige Kinderlieder anhören. An der aufwendigen musikalischen Realisierung beteiligten sich übrigens so prominente Künstler wie Pink Floyd-Gitarrist David Gilmour und Mitglieder der Rockgruppen Yes und Supertramp.

Mehr den erzählerischen Aspekt betonen die „PC-Bilderbücher" **Kiyeko** (2) (UBI Soft) und die **Playtoons**-Reihe (3) von Coktel Vision. Hier kann sich das Kind von einem Sprecher die Geschichte erzählen lassen, die sich auf dem Bildschirm in mehreren Szenen abspielt. Durch Anklicken von Gegenständen darf man ferner kleine, mehr oder weniger witzige Animationen aktivieren. Playtoons verfügt darüber hinaus über ein „Story Construction Tool", mit dem man selbst

Klassenzimmer

kleine animierte Szenen erstellen kann. Sowohl Kiyeko als auch die Playtoons zeichnen sich in jeder Hinsicht durch äußerst liebevolle Gestaltung aus, sind jedoch recht schnell „durchgespielt".

Kinder im Grundschulalter erhalten mit Programmen wie **Chadwick und der gemeine Eierdieb** (4) (Kelly Data), **Comix** (5) (Rainbow Kids) oder **Nickelodeon - Director's Lab** (6) (Viacom) die Möglichkeit, erste kreative Multimedia-Erfahrungen zu sammeln. So gilt es in dem etwas schwerfälligen Chadwick, einzelne Szenen einer Story in Paintbrush-Manier farbig zu gestalten. Am Schluß ergeben die kolorierten Meisterwerke eine vollständige Geschichte, die dann im Rahmen einer „Kinovorstellung" bewundert werden darf.
Comix verlangt dem Spieler schon wesentlich komplexere Fertigkeiten und ziemlich viel Geduld ab: das Programm erlaubt es, nach einem etwas langwierigen Verfahren animierte Comics samt Soundkulisse ganz nach eigenen Vorstellungen zu kreieren. Die Ergebnisse wirken naturgemäß nicht sonderlich professionell, dürften aber trotzdem in der Lage sein, bei Kindern ab 8 Jahren Begeisterung auszulösen.
Am ausgereiftesten präsentiert sich Nickelodeon, in dem sich der Spieler in die Rolle eines Filmregisseurs versetzt sieht und alle Fäden der Multimedia-Produktion in seiner Hand hält: Musik, Geräusche, Titelgestaltung und das Timing der selbstentworfenen Filmsequenzen müssen genau aufeinander abgestimmt werden, bevor man sich im Screening Room sein fertiges Werk zu Gemüte führen kann. Einziger Nachteil von Nickelodeon: die Sprachausgabe der Film-Online-Hilfe ist in englisch, was sich aber bei dem intuitiven Interface des Programms verschmerzen läßt.

Spielerisch lernen

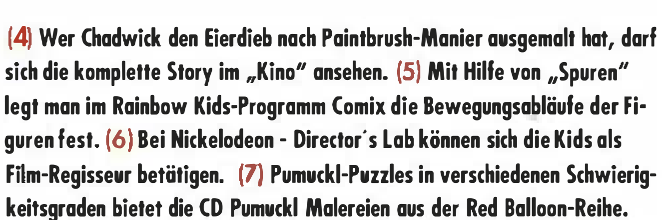
Eine Reihe von Education-Titeln versucht, traditionelle Formen des Kinderspiels auf den PC zu übertragen, wobei man sich manchmal fragt, ob es wirklich Sinn macht, beispielsweise reine Puzzle- oder Memory-Spiele in digitaler Form zu präsentieren. Die Begründung hierfür auf der Puzzle-CD-ROM **Pumuckl Malereien** (7) (BMG) - man ver-

(1) Die Farm von Old MacDonald ist in Tuneland Ausgangspunkt für eine unterhaltsame Reise durch die Welt der englischsprachigen Kinderlieder. (2) Der Junge Kiyeko macht sich auf die Suche nach den Schlangen, die die Nacht gestohlen haben. (3) Die „lustigen chemischen Experimente" im Haus von Onkel Archibald (Playtoons) haben ungeahnte Folgen!

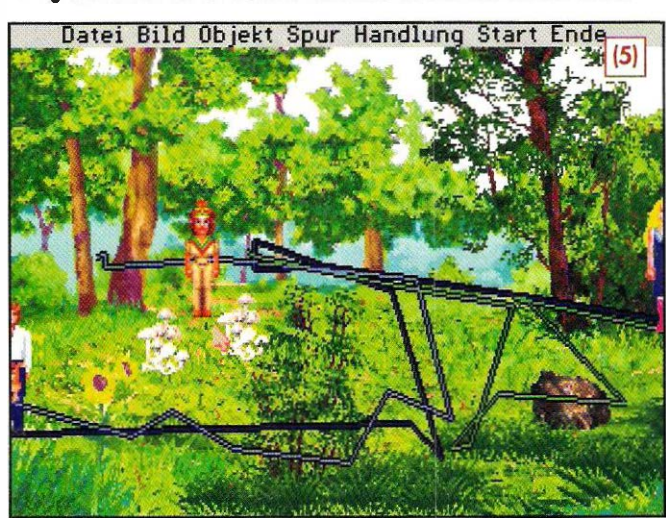


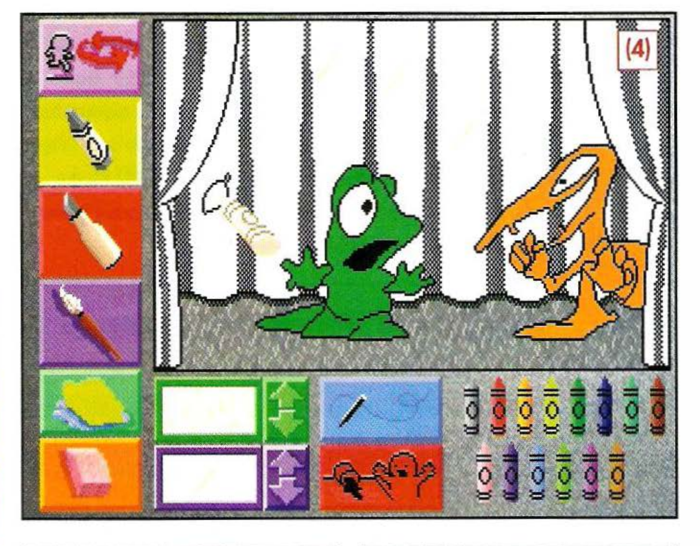




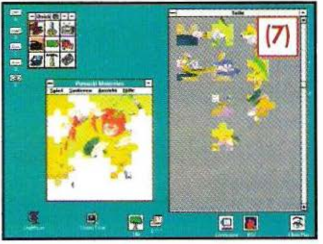


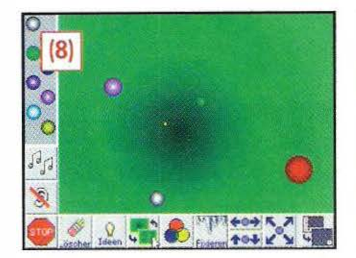
(4) Wer Chadwick den Eierdieb nach Paintbrush-Manier ausgemalt hat, darf sich die komplette Story im „Kino" ansehen. (5) Mit Hilfe von „Spuren" legt man im Rainbow Kids-Programm Comix die Bewegungsabläufe der Figuren fest. (6) Bei Nickelodeon - Director's Lab können sich die Kids als Film-Regisseur betätigen. (7) Pumuckl-Puzzles in verschiedenen Schwierigkeitsgraden bietet die CD Pumuckl Malereien aus der Red Balloon-Reihe.



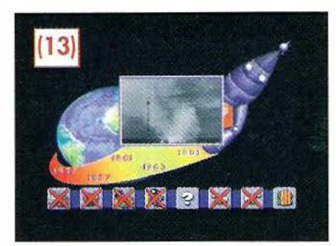


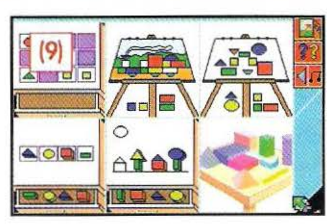
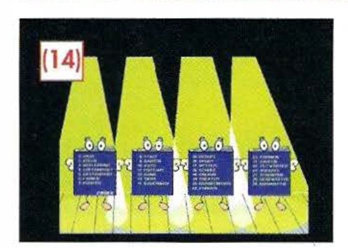










(8) In Thinkin´ Things dürfen Kinder mit der Tiefe des Raumes experimentieren... (9) In Formen lernt das Kind, was man mit Kreis, Dreieck, Raute & Co. so alles anfangen kann. (10) Grundkenntnisse in der Farbenlehre vermittelt das Programm Farben von Rainbow Kids und bietet gleichzeitig bescheidene Möglichkeiten zur kreativen Entfaltung. (11) Ganz Gallien ist von den Römern besetzt. Ganz Gallien? (12) Wer auf dem „Menübildschirm" von ADI Junior ein bißchen herumklickt, wird so manche Überraschung erleben. (13) Sogar historische Filmsequenzen aus der Geschichte der Raumfahrt fanden Eingang in ADI Mathe. (14) Die verschiedenen Bücher auf dem Anfangsscreen von Memorary geben Aufschluß über den auf der CD abgehandelten Lernstoff.

liert keine Teile - wirkt denn auch etwas dürftig. Anders sieht es bei Programmen aus, die auf unterschiedlichste Art das Verständnis für Formen und Farben schulen wollen. Hier bietet der Computer Möglichkeiten, die sich auf anderen Wegen nur schwierig realisieren ließen. So können Kinder beispielsweise in **Thinkin´ Things** (8) (Edmark) u. a. auch mit der Bewegung von Objekten im dreidimensionalen Raum experimentieren und diese zusätzlich noch mit Klängen unterlegen. Plausibel ist auch der Ansatz der Rainbow Kids-Programme **Formen** und **Farben** (9+10), in denen jeweils ein fest umgrenzter Themenbereich in vielen unterhaltsamen Varianten durchgespielt wird. Hier lernt der Spieler u. a., wie man Farben mischt oder was man alles mit Kreisen, Quadraten, Rauten und Dreiecken anstellen kann. Einen ganz anderen Weg schlägt Infogrames mit **Asterix** (11) ein, bei dem die Kinder im Rahmen eines simulierten „Brettspiels" mit einer breiten Palette von Denk- und Geschicklichkeitsspielen konfrontiert werden. Ziel ist es, gegen den Willen Caesars aus dem gallischen Dorf auszubrechen und in einer bestimmten Zeit Souvenirs aus dem gesamten Römischen Reich nach Hause zu schleppen.

Vorbildlich und bislang unübertroffen ist die Lernprogramm-Reihe **ADI** (12-13) aus dem Hause Coktel Vision, die Lerninhalte in mehreren Programmen für verschiedene Altersgruppen auf unterhaltsame und sehr vielfältige Weise aufbereitet. Neben ADI Junior, bei dem erste Kenntnisse in Rechnen und Lesen vermittelt werden, sind ADI-Produkte zu Mathematik und

Education-Programme - kurz und bündig

Bewertung nach dem Schulnotensystem

Titel	Tuneland	Kiyeko	Playtoons	Chadwick	Comix	Nickelodeon	Pumuckl Malereien
Hersteller	Sunflowers Kids	UBI Soft	Coktel	Kelly Data	Rainbow Kids	Viacom	BMG
Preis DM	99,95	99,95	79,95	89,95	79,95	k. A.	k. A.
Altersgruppe	ab 3	ab 3	ab 3	4 - 10	ab 8	ab 10	ab 4
Typ	M/C	C/G/L	C/G/L	C/G	C/G	C/G/M	
Medium	CD	CD	CD	CD	Disk	CD	CD
Betriebssystem	Win	Win	Win	DOS	DOS	DOS	Win
Spieltiefe	2	4	2	4	2	1	5
Unterhaltungswert	2	2	2	4	2	2	4
Lerneffekt	3	3	3	4	2	2	4
Grafik	1	1	1	4	4	1	2
Sound	1	1	1	2	3	2	3
Bedienung	2	2	2	3	4	2	2
Gesamtwertung	2	2-	2	4	3	2	4

Legende: C = Cartoon, G = Grundfertigkeiten üben, L = schulrelevantes Lernen, S = Spiel, M = Musik

Kinder wollen ernstgenommen werden!

Gerade in deutschen Landen zeichnet sich der generelle Trend ab, Kinder mit hingeschluderter Billigware abzuspeisen. Sparanimationen und Grafiken, die an die ersten Gehversuche mit Paintbrush erinnern, prägen das Bild ebenso wie mangelnde Spieltiefe. Doch Kinder sind kritische Beobachter, und sie erkennen meist sofort, wenn sich jemand für sie keine Mühe gegeben hat. Das führt dazu, daß sie an billig gemachter Software schnell das Interesse verlieren.
Häufig werden Programme einfach an der kindlichen Wesensart „vorbeiproduziert": Gleichförmigkeit im Spielablauf und lange Ladezeiten sorgen oft genug dafür, daß sich die Kleinen gelangweilt vom Monitor abwenden. Einen ähnlichen Effekt hat es, wenn sich Kinder unter- oder überfordert fühlen - und das geschieht immer dann, wenn sich die Hersteller wieder mal bei den Altersempfehlungen verschätzt haben.
Wie sollten demnach Edutainment-Programme für Kinder und Jugendliche aussehen? Hier ein paar Kriterien, die man berücksichtigen könnte:

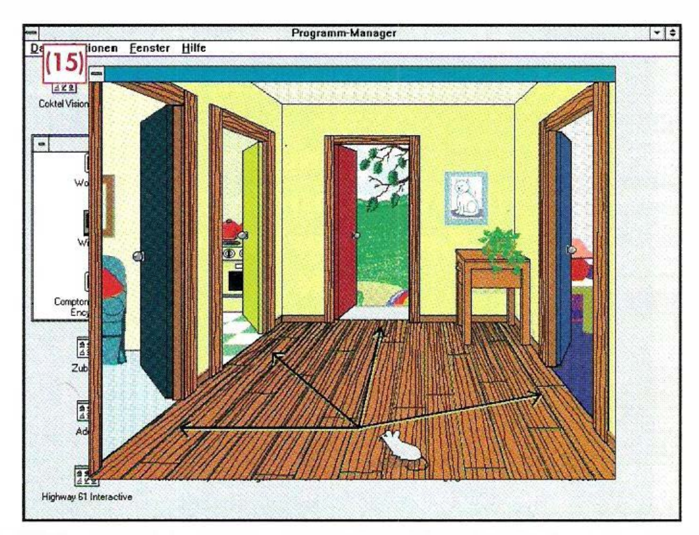
- **Nicht belehrend: der Lerneffekt sollte unterhaltsam und quasi nebenbei erzielt werden und nicht durch den „pädagogischen Zeigefinger".**
- **Vielschichtig: Kinder unterschiedlicher Entwicklungsstufen gleichermaßen ansprechen - das hebt die Langzeitmotivation.**
- **Herausfordernd: Aufgaben stellen, an denen man wachsen und neue Fertigkeiten erwerben kann.**
- **Ansprechend: altersgemäße, aber technisch erstklassige und abwechslungsreiche Präsentation.**
- **Identifizierung: Integration einer Figur ins Spiel, mit der sich die Kinder/Jugendlichen identifizieren können (z. B. Kiyeko).**
- **Sinnvolle Nutzung des Mediums PC: keine Spiele, die sich nicht auf herkömmliche Art besser realisieren ließen. So macht z. B. „Schiffe versenken" immer noch auf dem Papier am meisten Spaß.**

Deutsch auf dem Markt, die speziell auf Grundschüler abzielen. Unzählige Spiele wollen auf diesen CD-ROMs entdeckt werden, in denen das Kind praktisch nebenbei neue Kenntnisse und Fertigkeiten erwirbt. Bei ADI begeistert nicht nur der ungeheure Umfang und das gelungene didaktische Konzept, auch die technische Realisierung läßt keine Wünsche offen. Rundum empfehlenswert!

Talk to me

Jugendliche jenseits des Grundschulalters und Erwachsene

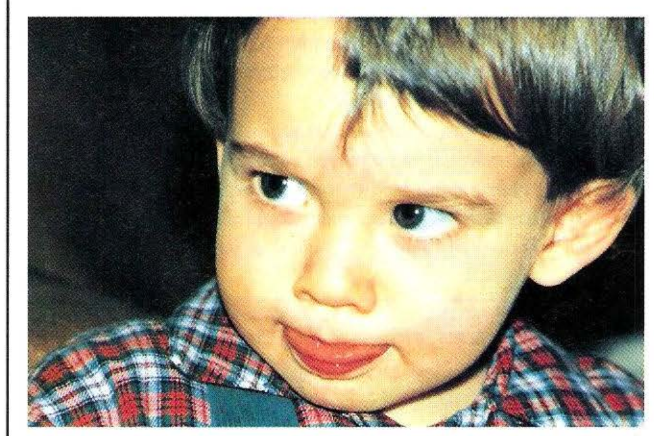
Thinkin' Things	Formen	Farbe
Edmark	Rainbow Kids	Rainbow Kids
k. A.	79,95	79,95
4 - 8	ab 6	ab 6
S	G/M/S	G/M/S
Disk	Disk	Disk
DOS/Mac	DOS	DOS
3	3	3
2	3	3
2	2	2
4	4	4
4	4	4
2	2	2
3	3	3



(15) Im Englisch-Programm von Syracuse Language Systems lernt man u. a. die Vokabeln für die verschiedenen Bestandteile der Wohnung, indem man der Maus hilft, den Käse zu finden.

werden im Education-Bereich natürlich ebenso bedient wie unsere Kleinsten. Besonderer Beliebtheit erfreuen sich hier die Sprachlernprogramme - sei es, um die Schulnote aufzubessern oder um die nötigen Sprachkenntnisse für den Sommerurlaub zu erwerben. Nachdem lange Zeit dröge Grammatik- und Vokabel-Lernprogramme im schulmäßigen Lückentext-Outfit das Bild prägten, gibt es inzwischen eine Reihe hochwertiger Multimedia-Titel, die die Möglichkeiten des PCs voll ausnützen, um den gewünschten Lerneffekt zu erzielen.
So wirken in Starcoms Englisch-Lernprogramm **Memorary** (14) Comicgrafiken mit Schrift und Sprachausgabe zusammen, um die ersten Schritte in der Fremdsprache möglichst unterhaltsam zu gestalten. Nach dem Prinzip des Lernens mit Karteikarten eignet man sich den Grundwortschatz und die wichtigsten grammatikalischen Eigenheiten der englischen Sprache an, ohne auch nur ein einziges deutsches Wort zu benutzen. Der Clou: Man kann seine ersten schüchternen Lautäußerungen in der Fremdsprache per Mikrophon aufzeichnen und anschließend seine Aussprache mit der eines „Native Speakers" vergleichen.
Noch ein ganzes Stück raffinierter sind die **Syracuse Language Systems**-Programme (15), die von Infogrames für Englisch und Französisch veröffentlicht worden sind. Diese Sprachkurse bestehen jeweils aus zwei Teilen, von denen sich der erste an die Vier- bis Neunjährigen wendet und der zweite für Kinder ab 9 Jahren und Erwachsene mit geringfügigen Vorkenntnissen gedacht ist. Wie Memorary laufen auch die Infogrames-Produkte völlig einsprachig ab, wobei das Verständnis durch aussagekräftige Illustrationen sichergestellt wird. Aber „Syracuse" beschränkt sich nicht auf „Kärtchenlegen", sondern bettet den Lehrstoff in eine Vielzahl unterschiedlicher Aufgabenstellungen ein, die sich allesamt an den Situationen orientieren, in denen der Lernende die Fremdsprache höchstwahrscheinlich einmal brauchen wird. Selbstverständlich kann man auch hier sein eigenes Englisch aufzeichnen und mit dem eines Muttersprachlers vergleichen, darüber hinaus hat man sogar die Möglichkeit, sich die fremdsprachlichen Texte in verschiedenen Geschwindigkeiten vorsprechen zu lassen. Erfreulich ist außerdem, daß man in der Wahl der Übungen völlig frei und nicht an eine bestimmte Reihenfolge gebunden ist. Somit wird der Anwender in die Lage versetzt, das seinen Fähigkeiten angemessene Lerntempo selbst festzulegen.

Gnadenlos



Unser Tester Stefan (4) kennt sich aus im Education-Metier. Seine Urteile sind kompromißlos und gefürchtet. Stefan lernte den Umgang mit der Maus in Scooters Zauberschloß (E.A. Kids) und geht inzwischen schon recht souverän mit dem PC um. Seine Lieblingsprogramme sind ADI Junior, Playtoons - Onkel Archibald, Kiyeko und Thinkin' Things.

Education-Programme - kurz und bündig

Titel	Asterix	ADI Junior	ADI Deutsch	ADI Mathe	Syracuse Engl.	Syracuse Franz.	Memorary
Hersteller	Infogrames	Coktel Vision	Coktel Vision	Coktel Vision	Infogrames	Infogrames	Starcom
Preis DM	99,95	99,95	99,95	99,95	69,95	69,95	k. A.
Altersgruppe	ab 6	4 - 6/6 - 7	6 - 7/8 - 9	6 - 7/8 - 9	4 - 9/9 - erw.	4 - 9/9 - erw.	ab 6
Typ	C/G/S	C/G/L/S	C/G/L/S	C/G/L/S	C/L	C/L	C/L
Medium	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD
Betriebssystem	DOS	Win	Win	Win	Win	Win	DOS
Spieltiefe	1	1	1	1	2	2	2
Unterhaltungswert	1	1	1	1	2	2	4
Lerneffekt	3	1	1	1	1	1	3
Grafik	2	1	1	1	1	1	3
Sound	2	1	1	1	1	1	1
Bedienung	2	2	2	2	1	1	2
Gesamtwertung	2	1	1	1	1	1	3

Bewertung nach dem Schulnotensystem

Legende: C = Cartoon, G = Grundfertigkeiten üben, L = schulrelevantes Lernen, S = Spiel, M = Musik

Spielehersteller im Internet

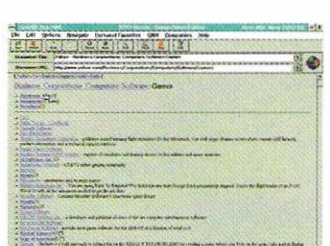
Spinnennetz

Das Internet. Unendliche Weiten. Niemand findet sich wohl im „chaotischsten" Datennetz der Welt auf Anhieb zurecht, und erst nach stundenlangem Suchen und einem Vermögen an Telefonkosten kann man wirklich interessante Seite entdecken.

Es ist nur eine Frage der Zeit, bis sich alle Hersteller dazu aufraffen, eine Seite im World Wide Web anzubieten. Schließlich ist Service am Kunden teuer, und über eine Web-Page läßt sich ein erboster Kunde meist genauso zufriedenstellen wie über`s Telefon. Deshalb bieten viele Hersteller auf ihren Seiten FAQs (Frequently Asked Questions = häufig gestellte Fragen) an, die Problemlösungen und Systemoptimierung zum Inhalt haben. Darüber hinaus gibt es aber natürlich auch jede Menge Screenshots, spielbare Demoversionen und die Möglichkeit, Software gleich via Internet zu bestellen. Aufgrund der Zahlungsmodalitäten und Lieferbedingungen ist der Service aber nur für Amerikaner wirklich interessant. Zoll und Frachtkosten machen solche Bestellungen von Deutschland aus oft zu einem teuren Spaß.

Under Construction

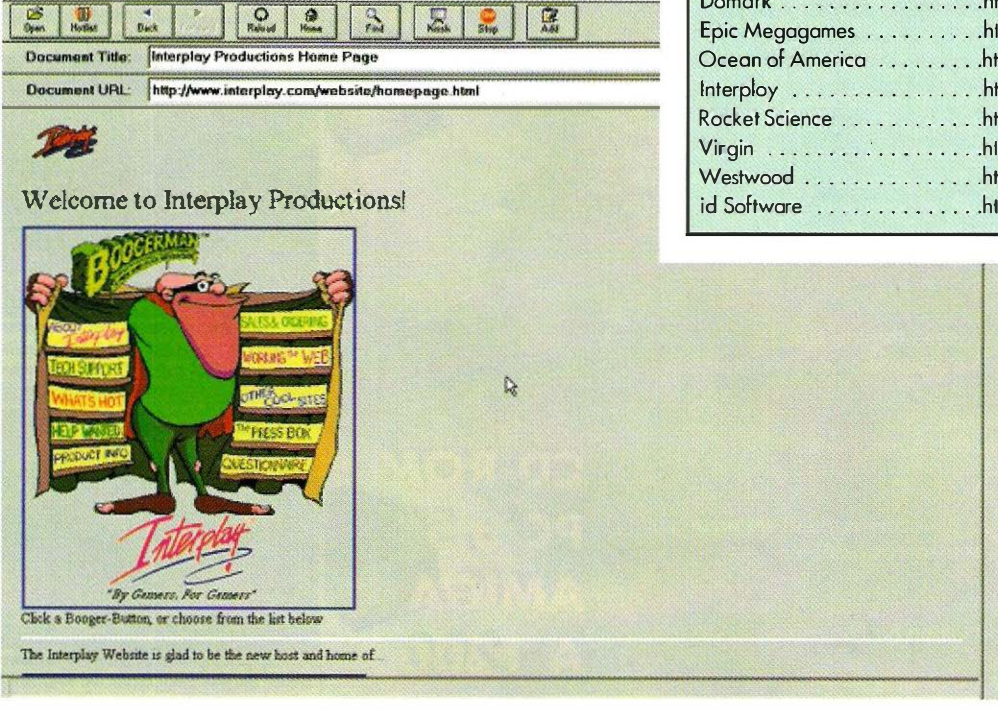
Das Internet lebt. Aus diesem Grund wird an vielen Seiten ständig herumgebastelt, um sie den momentanen Gepflogenheiten anzupassen. Vom Informationsgehalt her muß man den Jungs von Interplay ein ganz besonderes Lob aussprechen. Hier findet man nicht nur aktuelle Screenshots und Press Releases, sondern auch Tips zu allen bisher erschienenen Spielen und nette Gimmicks, wie „Links to more cool Sites" (hier finden Sie Seiten, die die SysOps der Interplay-Seite für besonders interessant halten). Optisch sehr auffällig, aber ohne allzu großen Nutzen für den User ist die Page von Rocket Science. Außer Screenshots und seitenweise Text finden Sie hier nicht viel. Trotzdem: eine der schönsten Seiten im Web. Westwood ist erst seit wenigen Wochen im Internet, hat aber schon ein beachtliches Sammelsurium an Screenshots, geballter Information und Demos zusammengestellt. Selbst aktuelle Spiele, wie Lands of Lore 2 und Command & Conquer werden hier schon ausführlich besprochen,



Hersteller im WWW

Noch tummeln sich nicht allzu viele Spielehersteller im Internet und viele Seiten sind noch „under Construction", wie es so schön heißt. Aber dennoch: sucht man ein Update, neueste Infos zu einem brandheißen Spiel oder gar eine spielbare Demo- oder Sharewareversion eines Spiels, so ist man hier genau richtig.

Hersteller	Adresse
Domark	http://www.domark.com/
Epic Megagames	http://www.epicgames.com/
Ocean of America	http://www.odon.com/ocean/
Interploy	http://www.ea.com/
Rocket Science	http://www.rocketsci.com/
Virgin	http://www.vie.com/
Westwood	http://www. westwood.com/
id Software	http://www.idsoftware.com/



Interplay im Internet. Im Hauptmenü präsentiert der Konsolenheld Boogerman die einzelnen Sektionen. Optisch ansprechend und gleichzeitig funktionell: so soll eine Web-Page aufgebaut sein (unten).
Internet bietet mehrere Finder. Der Yahoo-Searcher (http://yahoo.com) bietet die größtmögliche Übersicht, zeigt aber auch nicht alle Web-Seiten. Für die schnelle, oberflächliche Suche aber wirklich empfehlenswert (oben).

Was sonst noch

Die Spielehersteller machen natürlich nur einen kleinen Teil des Internets aus. Hier finden Sie noch weitere interessante Seiten, die im World Wide Web zu finden sind.

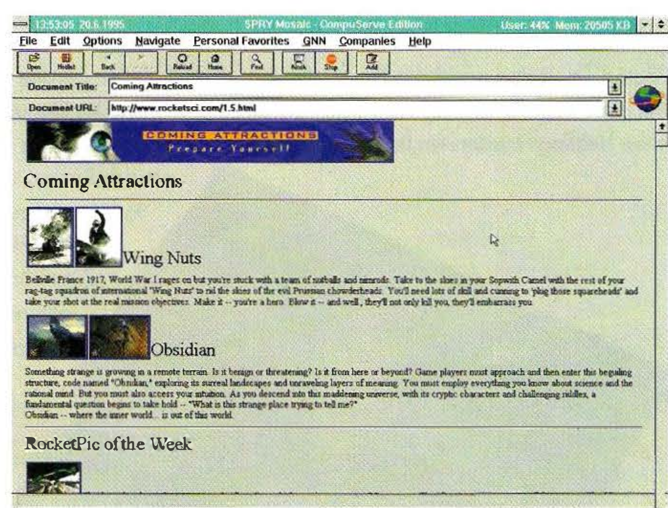
Adresse	Wer?
http://www.wired.com/	Das Szene-Magazin aus Amerika. Alles über Netzsurfen...
http://www. poromount.com/	Alles über die neuesten Filme der Filmgesellschaft.
http://www.hollywood.com/	Ein Führer durch Hollywood.
http://www.mtv.com/	Die Web-Page des trendigen Musikkanals.
http://www.iumo.com/	Der Underground Musik-Führer im Internet

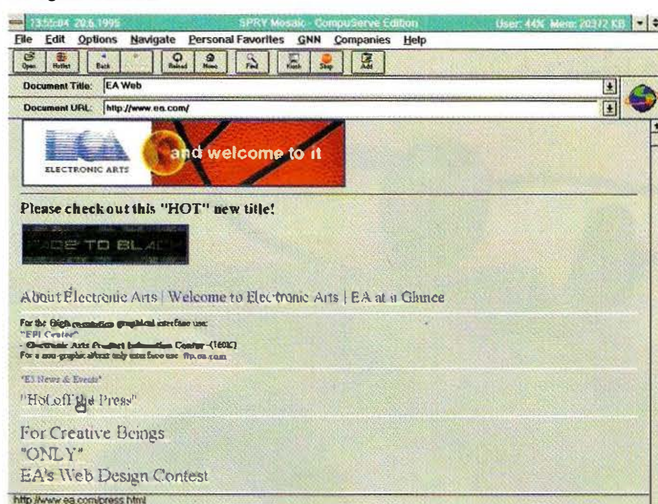
What's new? Interplay sorgt für Übersichtlichkeit und einfache Bedienung, damit wirklich jeder mit der Seite zurechtkommt.



Rocket Science hat grafisch sehr anspruchsvolle Seiten, bietet aber zum größten Teil nur Previews zu aktuellen Neuerscheinungen (rechts). Außerdem prämiert Rocket Science regelmäßig das RocketPic of the Week, ein Bild also, das den Programmierern besonders gut gefallen hat (ganz rechts)!







Electronic Arts hat schon seit Monaten eine eigene Web-Seite: das merkt man auch durch Aufbau und Gestaltung. In diesem Geschäft ist Erfahrung besonders wichtig.

damit man sich vorab ein Bild machen kann.
Weniger empfehlenswert ist die Seite von Virgin - sie befindet sich nämlich noch in der Aufbauphase! Bis auf ein wunderschönes Virgin-Logo gibt es hier nicht viel zu sehen. Das gilt auch für Domark: hier finden Sie lediglich Produktbeschreibungen zu einigen neuen Spielen, echte Hilfen jedoch kaum. Aber was nicht ist, kann ja noch werden. Das gleiche gilt für Ocean of America, die darüber hinaus aber noch Informationen zu all ihren Konsolenspielen geben. Wer aber einen Blick über den Tellerrand riskieren möchte, der sollte unbedingt bei Electronic Arts vorbeischauen. Hier bekommt der Spieler alles, was das Herz begehrt. Sowohl für den PC als auch für diverse Konsolensysteme.
Ein echter Leckerbissen sind natürlich die Sharewarehersteller, wie Epic Megagames oder id Software. Wer heiß auf aktuelle Shareware ist, der kann sich die aktuellen Versionen schneller saugen als in Deutschland - schließlich legen die Hersteller ihre Software zuerst auf ihre eigenen Systeme.

Oliver Menne ■

Competition: Media Vision Reno Portable CD-ROM Player

Schön & Tragbar

Kaum ein PC wird heutzutage noch ohne ein CD-ROM-Laufwerk ausgeliefert. Für all jene, die auch unterwegs nicht auf den Komfort von High-Tech-Equipment verzichten wollen oder können, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Media Vision attraktive Preise.

In dem formschönen, anthrazitfarbenen Gehäuse befindet sich ein modernes CD-ROM-Laufwerk mit beeindruckenden Leistungsdaten. Die Fakten sprechen für sich: Die Datenübertragungsrate entspricht dem gängigen DoubleSpeed-Standard (306 KB/Sekunde), die Zugriffszeit beträgt nur sensationelle 180 ms und natürlich ist das Gerät auch multisessionfähig und verarbeitet somit problemlos Kodak Photo-CDs. Dabei wiegt das flinke Laufwerk ohne Batterien gerade mal ein halbes Kilo.

Mit einer Batterie-Ladung steht Ihnen ungetrübter Multimedia-Genuß ins Haus: Bei Nutzung als Audio-Player dürfen Sie 70 Minuten lang Ihren Lieblings-Interpreten lauschen, während Sie 90 Minuten lang mit einem vollwertigen CD-ROM-Player arbeiten können. Dabei eignet sich Reno dank SCSI 2-Schnittstelle sowohl für den Einsatz mit dem Apple Macintosh bzw. PowerBook als auch für PCs.

Daß der Hersteller an alles gedacht hat, zeigt sich auch beim reichhaltigen Zubehör: Im Lieferumfang befinden sich Netzteil, Kopfhörer, Tragetasche, alle notwendigen Kabel sowie eine ausführliche deutsche Dokumentation und jede Menge Software.



Die Preise:

2 x Reno Portable CD-ROM Player

Die Preisfrage:

„Sie möchten unterwegs auf Ihrem Notebook Wing Commander III spielen. Wie lange können Sie den Kilrathis paroli bieten, ohne die Batterien des portablen CD-ROM-Laufwerks von Media Vision wechseln zu müssen?"

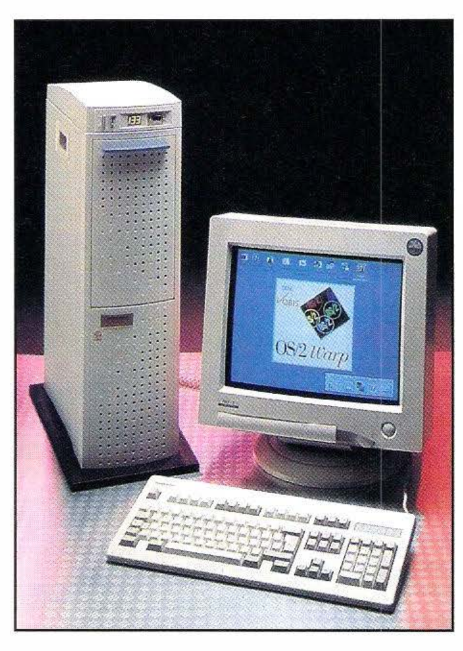
a) ½ Stunde **b) 1 Stunde** **c) 1 ½ Stunden**

Wenn Sie eines der beiden Komplettpakete gewinnen möchten, schicken Sie einfach eine Postkarte mit der richtigen Antwort an:

Computec Verlag GmbH & Co. KG • Redaktion PC Games • Kennwort: Reno • Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg

Vobis SkyTower ZE-133 PCI

Ultra-schneller PCI-Rechner



Eine nochmalige Geschwindigkeitssteigerung von 6 Prozent gegenüber einem 120-MHz-Pentium verspricht sich Vobis durch den neuen SkyTower ZE-133 PCI, der mit einem 133 MHz getakteten Pentium arbeitet. Ausgerüstet mit 8 MB EDO-RAM, das schneller ausgelesen werden kann als herkömmliche Speicherbausteine, wird der Rechner wahlweise mit OS/2 oder Windows ausgeliefert. Lieferbar ist der Rechner etwa ab Mitte Juli, Preise und Ausstattungsmerkmale erfahren Sie auf Anfrage bei Vobis.

Info: Vobis Microcomputer AG, Carlo-Schmid-Straße 12, 52146 Würselen, Tel. (02405) 444-0

Freecom CD-ROM

CD-ROM über den Druckerport



Die Berliner Firma Freecom bietet zwei CD-ROM-Laufwerke an, die sich relativ einfach an die parallele Schnittstelle anschließen lassen. Das preiswertere Modell mit Doublespeed-Laufwerk kostet DM 499,-, ein mit vierfacher Übertragungsrate arbeitendes Laufwerk wird für DM 649,- angeboten. Um dessen hohe Übertragungsraten über den Parallelport zu ermöglichen, unterstützt Freecom den neuen EPP-Standard für die parallele Schnittstelle. Treibersoftware und Netzteil sind im Lieferumfang enthalten, Ihren Drucker können Sie selbstverständlich weiterhin benutzen.

Info: Freecom GmbH, Schlesische Straße 27, 10997 Berlin, Tel. (030) 25 37 03-0

Kurzmeldungen

Wachstum ungebremst: Bereits über 27.000 WWW-Server sind weltweit installiert, auf denen mehrere Millionen WWW-Seiten zum Abruf bereitstehen. Derzeit verdoppelt sich alle 53 Tage die Anzahl der Server. Im vergangenen Jahr ist das Net in einigen Bereichen um 400 Prozent gewachsen, über die letzten drei Jahre gesehen sogar um unglaubliche 31.000 Prozent. +++ Etwa im Herbst soll **Btx/Datex-J** - ähnlich wie CompuServe - einen vollen **Internet-Zugang** anbieten. Größter Vorteil des angehenden Providers Telekom dürfte das gut ausgebaute Netz mit bundesweit zum Ortstarif erreichbaren Einwählpunkten sein. +++ **Creative Labs** hat nun auch in England einen WWW-Server eingerichtet: http://www.demon.co.uk/cluk/. Hier liegen Produktinfos und neue Treiber zum Download bereit. +++ **SaferFax** macht Modem zum Normalpapierfax: ConnectService Riedlbauer stellt mit dem Telejet SaferFax ein externes Gerät für DM 399,- vor, das zwischen PC und Modem angeschlossen wird. Auch bei ausgeschaltetem PC können jetzt Faxe empfangen und an den Drucker weitergeleitet werden.

Aus dem Testlabor: Iomega ZipDrive

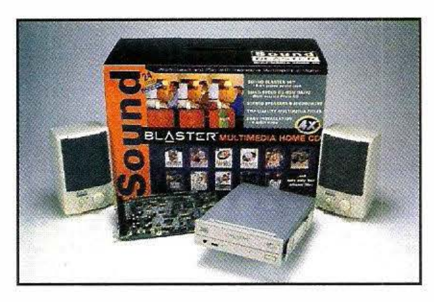


Das neue Wechselplattenlaufwerk von Iomega gleicht in seiner Bedienung einem Diskettenlaufwerk, kann jedoch satte 100 MB auf einer Scheibe speichern. In einem stabilen Plastikgehäuse befindet sich - ähnlich wie bei einer Diskette - der Datenträger, wobei die Oberfläche jedoch dank einer speziellen Titan-Verbindung extrem widerstandsfähig ist. Angeschlossen wird das derzeit nur als externe Version erhältliche Laufwerk über eine SCSI-Schnittstelle, eine Variante mit Parallel-Interface soll in Kürze erhältlich sein. Bei unseren Tests unter DOS machte das ZipDrive einen ausgesprochen flotten Eindruck: 800 KB/sec beim Lesen bzw. 380 KB/sec beim Schreiben bei einer mittleren Zugriffszeit von 35 ms können Sie erwarten. Bei einem Preis von nur DM 380,- für das Laufwerk und DM 39,- für eine Diskette mit 100 MB Kapazität eignet sich das Drive ideal zum Datentransport.

Info: Pearl Agency, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Tel. (07631) 360-0

SoundBlaster Multimedia Home 4x

Der Preishammer

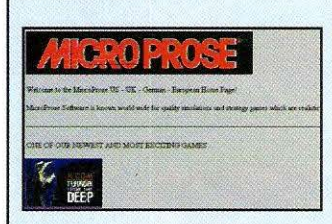


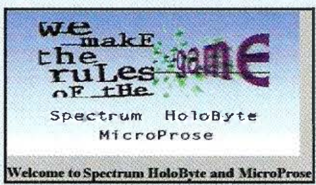
Mit einem riesigen Softwarepaket ausgestattet ist Creative Labs neues Multimedia-Upgradekit: Gleich 13 CDs von Microsoft, darunter Knüller wie Cinemania 95, Encarta 95, Ancient Lands, Bookshelf 94, Dangerous Creatures und Dinosaurs, lassen die Hardware schon beinahe zur Nebensache werden. Diese besteht aus einem 4x-CD-ROM-Laufwerk, einer SoundBlaster 16, einem Mikrofon sowie zwei Lautsprechern. Bei einem Preis von DM 829,- ist das Paket ein echter Knaller - auch wenn die CD-ROMs nur in Englisch vorliegen.

Info: Creative Labs GmbH, Münchnerstraße 16, 85774 Unterföhring, Tel. (089) 99 28 71-0

Spielehersteller im Internet

MicroProse





Aktuelle Informationen bietet MicroProse für seine Kunden über das Internet an. Der firmeneigene WWW-Server ist erreichbar unter http://www.microprose.com und bietet Slideshows und Demoversionen direkt zum Download.

BTX-Plus

1&1 Online-Decoder Version 1.0

Der 1&1 Online-Decoder, der erste KIT-fähige BTX-Decoder mit Unterstützung für den neuen Standard BTX-Plus, ist jetzt in der Version 1.0 verfügbar. Gegenüber den Betaversionen R1 und R2 wurde eine beschleunigte Grafikdarstellung durch einen lokalen Cache für bereits übertragene Grafikseiten erzielt. Lauffähig ist der Dekoder unter Windows, ein Update von der Beta-Version auf die Version 1.0 ist direkt von BTX aus möglich. Der Dekoder ist Freeware und gegen eine Versandpauschale von DM 9,90 auch auf Diskette zu haben.



Info: 1&1 Marketing, Elgendorfer Straße 55, 56410 Montabauer, Tel. (02602) 1600-04

Kurzmeldungen

Der bislang größte Deal in der Softwarebranche ist perfekt: Kurz vor Redaktionsschluß stand fest, daß IBM für rund 3,3 Milliarden Dollar die Software-Schmiede Lotus übernimmt. +++ **Der Countdown läuft:** Microsoft nennt weiterhin Ende August als Erscheinungstermin für Windows 95. Jetzt machen CompuServe und andere Online-Dienste jedoch Furare. Sie wollen die Integration von Microsoft Network in Windows 95 verhindern. +++ Der TV-Coder External von Creative Labs ist eine extern anschließbare Box zur Ausgabe des VGA-Signals an einen Fernseher. Der Preis: DM 369,-. +++ **Doppelpack:** Für DM 949,- bietet Terratec die Soundkarte Maestro 32 zusammen mit dem MIDI-Keyboard MIDI Master Pro an. +++ **NuSound PnP** heißt eine neue Soundkarte von Orchid, die sich durch Plug-and-Play-Funktionalität automatisch freie IRQs und DMA-Kanäle sucht. Für DM 299,- bietet die Karte auch einen Wavetable-Synthesizer von Dream, ein MPU-401-Interface und hardwaremäßige SoundBlaster-Kompatibilität. +++ **Multifunktionskarten** mit Faxmodem, Soundkarte und Anrufbeantworter sind offenbar der Renner: Nach der MiroConnect 34 Wave von Miro stellen Creative Labs für DM 599,- den Phone Blaster und IPC die Media Magic T-32 für DM 499,- vor. Diamond Multimedia hat den TeleCommander und Aztech die Audio Telephony 2000 angekündigt. +++ **Apropos Miro:** IBM kann erst im August das versprochene Software-Update für die MiroConnect 34 Wave liefern. Erst damit wird die auf der Verpackung versprochene Übertragungrate von 28.800 bps für das Modem möglich. +++ **Volle Kanne:** Ab dem dritten Quartal 95 wird ASI einen Pentium-PC mit 133 MHz, 16 MB RAM und 1,2 GB Plattenkapazität liefern. +++ **Marktführer:** Packard Bell konnte durch 591.000 im ersten Quartal ausgelieferte PCs einen Marktanteil von 12,7% erringen - das reicht für die Nummer Eins in Amerika.

Aus dem Testlabor: Toshiba XM-53D2



Mit dem XM-5302 stellt Toshiba ein CD-ROM-Laufwerk mit ATAPI-Schnittstelle vor, das sich an jedem Enhanced-IDE-Controller betreiben läßt. Obwohl mit vierfacher Übertragungsrate eher zur Oberklasse gehörig, arbeitet das Laufwerk mit einem elektrischen Schubladenmechanismus, der einfachste Bedienung garantiert. Die Herstellerangaben liegen bei 600 KB/sec für die Übertragungsrate und 190 ms für die Zugriffszeit. Mit CD-Certify konnten wir zumindest letztere bestätigen: Sie lag im Test bei 192 ms. Bei der Datenübertragung kamen wir mit einem Enhanced-IDE-Controller und Local-Bus DX2/66 „nur" auf 570 KB/sec bei einer CPU-Belastung von 24 Prozent, was einen Gesamtindex von 3,0 ergibt. Damit liegt Toshibas XM-5302, das für rund DM 400,- angeboten wird, knapp hinter dem in der letzten Ausgabe getesteten Modell von Pioneer, das auf einen Index von 3,3 kam.

Info: Toshiba Europe GmbH, Hammfelddamm 8, 41460 Neuss, Tel. (02131) 158 01



Politik

Lügen, große Worte und harte Männer

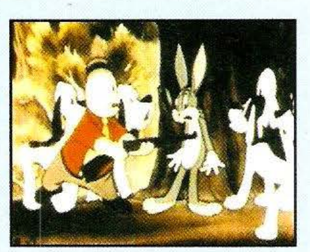
Die neue und überarbeitete Auflage dieses Titels wurde auf die aktuellen Machtverhältnisse in Bundestag, Bundesrat und den einzelnen Bundesländern abgestimmt. Überarbeitet wurde auch die integrierte Personendatenbank, ganz neu hinzugekommen sind Erläuterungen zur Entstehung von Gesetzen. Bei der Verpackung ließ es sich Markt & Technik auch diesmal nicht nehmen, durch reichlich Pappkarton Eindruck zu schinden. Zum Vorschein kommt schließlich doch nur die CD-ROM und ein winziges 28-seitiges Handbüchlein. Dennoch: Inhalt und optische Aufbereitung sind tadellos, der Preis von DM 79,- geht voll in Ordnung.

Info: Markt & Technik Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar, Tel. (089) 46 00 30

Neue Video CDs

Achtung: Zum Betrachten der folgenden Video CDs und MPEG-Videos benötigen Sie eine entsprechende MPEG-Abspielkarte.



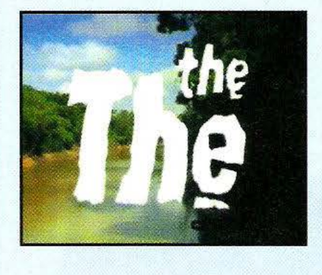


Classic Comics 1-3 (Zyx Music, jeweils DM 44,90): Als die Comics noch wirklich lustig waren: Auf drei CDs gibt's hier ultra-lustige Klassiker aus den 40er und 50er Jahren.



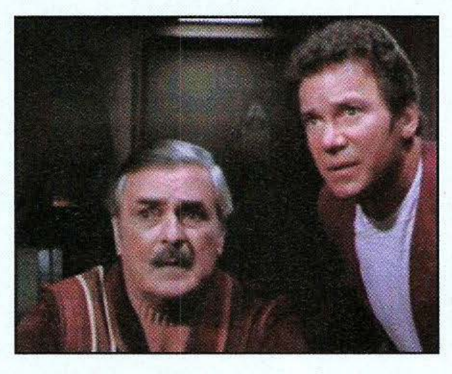


Die unglaubliche Reise in einem verrückten Flugzeug (Creative Disc, DM 39,95): Gags am laufenden Meter in der bekannten Komödie mit Leslie Nielsen.





The The: Infected (Creative Disc, DM 49,95): Acht Videoclips sowie begleitendes Bildmaterial zur Band.



Star Trek III - Auf der Suche nach Mr. Spock (Creative Disc, DM 39,95): Nach und nach werden die Klassiker umgesetzt, jetzt gibt es nach Teil VI auch den dritten Teil.

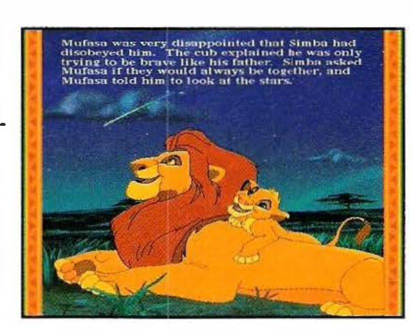
Außerdem neu erschienen: Benji auf heißer Fährte, Crocodile Dundee II, Angeklagt, Der einzige Zeuge, Wayne's World II, Beverly Hills Cop I+III, Flashdance, Addams Family. Im White-Book-Format und somit nicht nur auf CD-i-Playern sondern auch auf dem PC lesbar, wurden neu aufgelegt: Ghost, Die nackte Kanone 2 1/2, Eine verhängnisvolle Affäre, Top Gun, Black Rain, Star Trek VI, Wayne's World I.

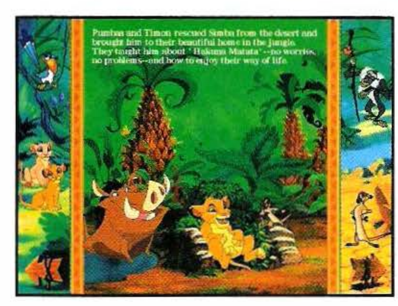
Bezugsquellen Video CDs: Creative Disc, Taulerstraße 14, 81739 München, Tel. (089) 60 12 373
oder in Kaufhäusern und Media-Märkten.

The Lion King

Rooooaaarrrr!!!

Basierend auf dem Kinoknüller von Walt Disney, gibt es nun auch die multimediale Umsetzung für den PC, die sich als animiertes Kinderbuch präsentiert. Die lustige Story über den kleinen Löwen





und seine Abenteuer im Dschungel ist zwar komplett in Englisch, aber schon die tollen Grafiken dürften die meisten Kids an den Bildschirm fesseln. Angehende Löwenbändiger sollten einen schnellen PC mit wenigstens 8 MB Speicher besitzen, sonst können die Wartezeiten zwischen den Szenen schnell langweilig werden. Wer sich schon am Film erfreut hat, wird auch mit der CD Spaß haben, die mit DM 98,- allerdings etwas teuer ausgefallen ist.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 723 93 10

Das Jahr im Bild 1994

Zurück in die Vergangenheit



Wie der Name schon erahnen läßt, handelt es sich bei dieser Scheibe um einen Rückblick auf die wichtigsten Ereignisse des vergangenen Jahres. Diese sind geordnet nach zeitlicher Reihenfolge, können aber auch über ein Personen- und Sachregister abgerufen werden - eine Stichwortsuche ist leider nicht vorgesehen. Infos zu den jeweiligen Themen werden in typischer Tagesschau-Manier verlesen und meist noch durch kleine Grafiken oder Videos ergänzt. Für DM 49,90 eine grafisch ansprechend gestaltete Scheibe mit den wichtigsten Informationen aus dem vergangenen Jahr.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 723 93 10

Alle CDs wurden getestet auf einem DX2/66 VLB mit 16 MB RAM, DOS 6.2, SmartDrive für CD-ROM-Caching, WfW 3.11, Spea Showtime Plus Grafikkarte/MPEG-Player, Sound Blaster 16 ASP Soundkarte, Toshiba XM-5201 CD-ROM-Laufwerk.

Weitere Neuheiten auf einen Blick

■ Flight One (Direct Media, DM 69,-)
Demoversionen von Flugsimulationen, Szenarien und Tools für Microsofts Flight Simulator sowie Bilder und Videos von Flugzeugen. Gibt es alles auch in Mailboxen für weniger Geld.

■ Yosemite Nationalpark, Hawaii (Direct Media,jeweils DM 39,-)
Bild- und Videosammlung zum amerikanischen Nationalpark Yosemite und der Trauminsel Hawaii. Kaum einen Doppelklick wert.

■ MPC Wizard 3.0 (Direct Media, DM 39,-)
Testet die Multimedia-Komponenten eines PCs und enthält zahlreiche Treiber für CD-ROM-Laufwerke, Grafik- oder Soundkarten. Für Technikfreaks empfehlenswert.

■ Win Terminbörse 1.1 (TopWare, DM 49,95)
Analysiert die an der deutschen Terminbörse gehandelten Optionen und Futures, dazu gibt es 100 weitere Shareware-Programme zum Thema Business und Geldverdienen. Für angehende Finanzhaie ein gefundenes Fressen.

■ Six Pack II - Fullhouse (Simon Verlag, DM 39,-)
Ein Paket mit 6 CDs: Wizard II mit Shareware-Spielen, MIDI-Sequenzer Forte mit MIDI-Tools und Songs, TY-Culture und DTP Grafikarchiv bieten reichlich Grafiken, MO-Spezialmix enthält rund 150 Testberichte zu Motorrädern, die CD Connect-It DFÜ-Software sowie zwei vorinstallierte Mailboxsysteme. Bei dem Preis kann man nicht meckern.

■ Freizeit- und Erlebnisparks (Sybex, DM 49,-)
Übersicht einiger bekannter Ausflugsziele in Deutschland. Grausame Bedienung, lausige Aufmachung, uns fehlen die Worte.

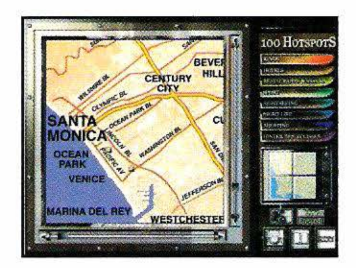
■ Internet Wegweiser (CDV, DM 19,95)
25 Shareware-Programme zum Surfen im Net sowie ein Lernprogramm über das Internet, erstellt vom Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung ZEW. Eine prima CD zum Kennenlernen des Internets.

■ TY-Culture Design & Goldschmiedekunst (Simon Verlag, DM 79,-)
Hochauflösende Grafiken zum Thema Silberschmuck und Goldschmiedekunst. Relativ teuer, aber gut.

■ Tips&Tricks Extended (Direct Media, DM 29,95)
Lösungshilfen, Komplettlösungen und Patches für rund 60 zumeist ältere Spiele, dazu ein Boot-Manager für verschiedene Konfigurationen von CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT. Reine Zeitverschwendung.

Around Hollywood

Digitaler Überflieger

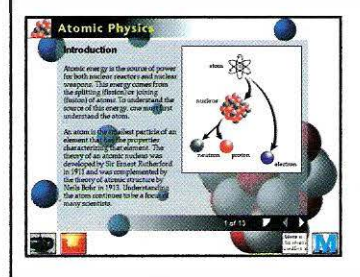


Dieser Multimedia-Führer durch den Großraum Los Angeles bietet als besonderen Anreiz die Rundreise per Helikopter sowie ein paar Interviews mit bekannten Filmgrößen. Anstatt also wie gewohnt per Bus, Taxi, U-Bahn oder zu Fuß die Gegend zu erkunden, fliegt ein virtueller Pilot jede gewünschte Sehenswürdigkeit an. Die Idee ist nett, denn so bekommen Sie zunächst einen groben Überblick vom jeweiligen Gelände oder Gebäude, anschließend geht's zu Fuß weiter: Es folgt ein Video, ein paar Fotos, eine nette Beschreibung, und schon folgt die nächste Attraktion - wie bei einer echten Rundreise eben. Nicht sehr berauschend ist die Bildqualität der Videos ausgefallen, die zudem noch reichlich verwackelt sind - da waren wieder echte Profis am Werk. Tadellos ist jedoch die futuristische Gestaltung der Oberfläche, die zumindest für's Auge einiges zu bieten hat. Insgesamt ist Around Hollywood eine ziemlich aufwendige Produktion, die für DM 49,95 jedoch nur oberflächliche Informationen zur Stadt bietet.

Info: T+M Media Consulting GmbH, Bilser Straße 11-13, 22297 Hamburg, Tel. (040) 514 01-0

Atomic Age

Für eine strahlende Zukunft

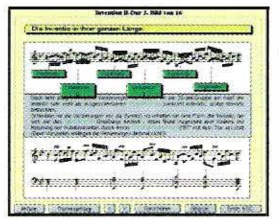


Beginnend mit der geschichtlichen Entwicklung bis hin zu den heutigen Waffensystemen, mit denen eine Bombe ins Ziel gebracht wird, dokumentiert Atomic Age alle wichtigen Stationen der historischen Entwicklung von Kernwaffen. Reichlich makaber fallen dabei die ausführlich beschriebenen Szenarien mit Rechenbeispielen aus, die die Auswirkungen einer über New York gezündeten Atombombe zeigen. Technische und wissenschaftliche Grundlagen erläutern die prinzipielle Funktionsweise einer Atomreaktion, und zahlreiche Originalaufnahmen vom berühmt-berüchtigten Trinity-Versuchsgelände zeigen die Theorie in der Praxis. Obwohl der Inhalt dieser CD-ROM nicht allzusehr in die Tiefe geht, sind die gebotenen Informationen erstklassig aufgearbeitet, Bild- und Tonqualität sind tadellos - allerdings komplett in fachorientiertem Englisch. Für nur DM 39,- eine wahrhaft bombige CD, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 723 93 10

J. S. Bach - Die Inventionen

Ideen muß man haben



Eine Invention ist ein musikalischer Grundgedanke, praktisch eine Art Idee für eine kurze Melodie. Die Geistesblitze von Bach soll diese CD erläutern, was ihr auch in sachlicher und ausführlicher Form gelingt. Die Scheibe ist nichts für musikalische Anfänger und setzt Interesse an der Materie voraus, sonst wird's schnell langweilig. Zusätzlich werden noch Klaviere der damaligen Zeit mit kurzen Klangproben vorgestellt. Die Musikausgabe der Inventionen geschieht über MIDI - ohne einen halbwegs guten Wavetable-Synthesizer kommt daher keine Freude auf. Für DM 69,80 wird wenig Multimedia, aber viel Wissen geboten.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 723 93 10

Saturn Aktuell, Vol. 3

Vom anderen Planeten



Musikvideos, Trailer von Kaufvideos, Werbeclips, Klatsch aus der Musik- und Filmszene - kurz: eine kunterbunte Sammlung - bietet die von Saturn Hansa angebotene CD. Inhaltlich ist die CD mit der kostenlosen Kundenzeitschrift weitgehend identisch, kostet jedoch die Kleinigkeit von DM 19,95 und kann sich sehen und hören lassen.

Inf : GHG Verlag GmbH, Drususallee 44, 41460 Neuss, Tel. (02131) 91 01-0

Chadwick und der gemeine Eierdieb

Bilderbuch zum Selbermalen

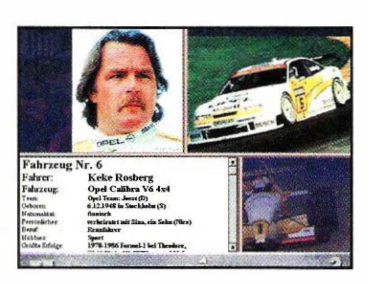


Fälle von Säuglingsentführung gab es schon in der Steinzeit, wie diese Kindergeschichte mit dem Dinosaurier Chadwick zeigt, der mit seinen Freunden den Eierdieb Flitzosaurus verfolgt. Langzeitspaß verspricht das integrierte Malprogramm, mit dem sich einzelne Szenen nachträglich einfärben lassen. Mit einem Pinsel wird aus einer Reihe von Farbtöpfen die gewünschte Farbe ausgewählt, und per Mausklick bekommt Chadwick einen roten, gelben oder blauen Kopf verpaßt. Die witzige Story mit netter Grafik und einer gelungenen Sprachausgabe rechtfertigen auch den Preis von DM 89,95. Empfohlen wird Chadwick für Kinder von 4 bis 10 Jahren, Text und Sprache sind komplett in Deutsch.

Info: Kelly Data GmbH, Lena-Christ-Straße 50, 82152 Martinsried, Tel. (089) 895 62 60

Motorsport 95

Blick in den Rückspiegel



Zur allgemeinen Verwirrung lautet der Titel dieser Scheibe CD Motorsport 95, dabei wird doch ausschließlich die 94er Saison beschrieben. Den Schwerpunkt bildet die deutsche Tourenwagenmeisterschaft DTM: Fahrer, Teams und Fahrzeuge werden in Wort und Bild vorgestellt, ebenso die Rennstrecken und der Verlauf der Rennsaison. Weitere nationale und internationale Rennserien, die bis auf die Formel 1 nur aus statistischen Angaben zu Fahrern und Rennen bestehen, machen die CD vor allem als Nachschlagewerk interessant. Insgesamt ist die Aufbereitung zu unspektakulär, was vielleicht auch am Thema liegt: Wen interessiert jetzt schon noch die DTM vom vergangenen Jahr? Für DM 69,- werden immerhin auch Rennserien wie Formel 3, Porsche Cup, Rally-DM, Rally-WM oder Indy Car erwähnt.

Info: Sybex Verlag GmbH, Erkrather Straße 345-347, 40231 Düsseldorf, Tel. (0211) 973 90

Die Letzten ihrer Art

Am Ende der Welt



Diese Fotoreportage über seltene Tiere und außergewöhnliche Landschaften wird so schnell garantiert nicht langweilig: Douglas Adams, bekannt durch seine abgedrehte Sci-Fi-Story „Per Anhalter durch die Galaxis", begab sich nämlich persönlich auf Erkundungsreise. Neu ist die deutsche Version: Die Bildschirm-Texte wurden ins Deutsche übersetzt, die Sprachausgabe ist aber Gott sei Dank noch im englischen O-Ton erhalten. Abgerundet werden die Stories durch solche Nebensächlichkeiten wie die Schwierigkeit, eine Unterwasseraufnahme ohne wasserdichtes Mikrofon durchzuführen - die Autoren behalfen sich in ihrer Not durch Zweckentfremdung von Kondomen. Trotz der vielen Textpassagen wird die CD nicht langweilig, wozu auch das überragende Bildmaterial beiträgt. Fazit: Trotz des knapp an die Schmerzgrenze von DM 100,- heranreichenden Preises eine überaus empfehlenswerte Scheibe.

Info: Systhema Verlag GmbH, Frankfurter Ring 224, 80807 München, Tel. (089) 323 90 30

Software auf Diskette

Norton Commander 5.0

Wozu Windows?



Das geniale Tool von Symantec, mit dessen Hilfe sich schon Generationen von PC-Anwendern das Leben unter DOS erleichtert haben, wurde in der Version 5.0 um eine Reihe sinnvoller Features erweitert: So kopiert und formatiert der Norton Commander jetzt Disketten, kann große Dateien automatisch auf mehrere Disketten verteilen, ermöglicht im Betrieb mit portablen Rechnern eine automatische Synchronisation der Dateien und unterstützt die Drag&Drop-Bedienung. Der Norton Commander gehört nicht erst seit dieser Version in jeden DOS-Haushalt - da lohnt es sich schon, das Sparschwein um DM 189,- zu erleichtern.

Info: Symantec GmbH, Grafenberger Allee 136, 40237 Düsseldorf, Tel. (0211) 9 91 70

Gamerunner

Erste-Hilfe-Kasten für Spiele-Freaks

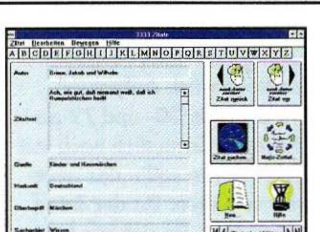


Speziell für Spiele-Freaks, die unter chronischem Speichermangel der konventionellen Art leiden, hat Quarterdeck das Paket Gamerunner zusammengestellt. Enthalten ist der Speichermanager Qemm 7 inklusive Manifest zur Systemdiagnose, der Axis Gamecheater, mit dem sich Spieleparameter manipulieren lassen, sowie HyperDisk, ein Cache-Programm für Festplatte und Diskette, das aber keine CD-ROM-Laufwerke unterstützt. Der Speichermanager lohnt sich insbesondere bei Systemen, die mit vielen zusätzlichen Treibern bestückt sind, zum Beispiel beim Einsatz eines SCSI-Hostadapters. Bei unseren Tests konnte Qemm selbst bei einem mit Memmaker optimierten System nochmals rund 20 KB konventionellen Speicher herauskitzeln, während HyperDisk gegenüber SmartDrive keine nennenswerten Vorteile bringt. Bei Speicherproblemen aller Art können Sie die DM 149,- für den Gamerunner beruhigt anlegen.

Info: SienerSoft GmbH, Black&Decker-Straße 28, 65510 Idstein, Tel. (06126) 59 50

3333 Zitate

Alles nur geklaut



„Wer anderen eine Grube schenkt, dem schaut man nicht ins Maul." Oder hieß es „Einen geschenkten Gaul verschiebt man nicht auf morgen"? Egal, weitere 3331 Zitate und Lebensweisheiten gibt´s jedenfalls auf dieser DM 29,80 teuren Diskette, die auch die Suche nach bestimmten Themen oder Autoren erlaubt.

Info: Data Becker, Merowingerstraße 30, 40223 Düsseldorf, Tel. (0211) 93 31 02

Welche Grafikkarte für welchen Prozessor?

? Mein Rechner - ein 386DX/40, den ich gerade vor einem Jahr gekauft habe - scheint mir in Anbetracht so mancher Spiele mit SVGA-Grafik, wie zum Beispiel Nascar Racing, doch etwas überfordert. Kann ich die vorhandene Grafikkarte, eine ET4000 mit 1 MB RAM, auch noch in Verbindung mit einem neuen Prozessor wie dem DX4/100 sinnvoll nutzen? Gibt es Empfehlungen, welche Grafikkarte mit welchem Prozessor betrieben werden sollte?

(Ulrich Struck, Gundelsheim)

! Prinzipiell ist es auch einem 100-MHz-Pentium egal, ob er mit einer alten ET4000 oder einer ultra-schnellen 128-Bit-Beschleunigerkarte zusammenarbeiten muß. Funktionieren wird der Rechner, aber was nutzt eine schnelle CPU, wenn der Bildschirmaufbau zu lange dauert? Beim Kauf von neuer Hardware sollten Sie darauf achten, daß alle Komponenten auf etwa dem gleichen Leistungsniveau liegen: Kaufen Sie also eine neue Grafikkarte für einen DX4/100, sollte diese wenigstens über einen 32-Bit-, besser noch einen 64-Bit-Grafikbeschleuniger verfügen, der unter Windows auch in hohen Farbtiefen für einen schnellen Bildaufbau sorgt. Eine alte ET4000 hat in einem System mit DX4/100 nichts mehr verloren - in der Preisklasse um die DM 300,- finden Sie sicher eine passende Karte mit 1 MB DRAM für Ihren Rechner.

Umstieg von ISA-Bus auf VESA-Local-Bus

? Ich werde demnächst meinen noch mit ISA-Bus ausgerüsteten 486DX/40 mit einer neuen Local-Bus-Hauptplatine und DX2/66-Prozessor aufrüsten. Um Kosten zu sparen, möchte ich dabei die vorhandenen Komponenten wie RAM-Bausteine und Multi-I/O-Controller behalten und nur die Grafikkarte gegen eine einfache VLB-Karte austauschen. Ist das prinzipiell möglich, und worauf muß ich besonders achten? Benötige ich nicht auch einen VLB-I/O-Controller?

(Marco Günzel, Dresden)

! Beim Austausch einer Hauptplatine sollten Sie zumindest über etwas Erfahrung im Umgang mit elektronischen Komponenten verfügen, das nötige Werkzeug besitzen und sich ausreichend Zeit nehmen. Vom alten Board können Controller-Karten problemlos übernommen werden, ein Local-Bus-Controller macht nur Sinn, wenn gleichzeitig eine neue Festplatte mit höherer Übertragungsrate angeschafft wird. Aufpassen müssen Sie bei den RAM-Bausteinen, die es in 30- und 72-poliger Ausführung gibt: Da Ihr alter Rechner vermutlich noch mit 30-poligen SIMM-Bausteinen ausgerüstet war, sollte das neue Motherboard auch Steckplätze hierfür anbieten. Da der Trend zu 72-poligen PS/2-Modulen geht, besorgen Sie sich am besten ein Board, das Steckplätze für beide Bauformen bietet. Von der alten Platine lassen sich - wenn die Geschwindigkeit paßt - noch die RAM-Bausteine des externen Prozessor-Caches (sog. Second-Level-Cache) nutzen, wodurch Sie nochmals ein paar Mark sparen können. Auf gar keinen Fall sollten Sie in einem VLB-Board noch eine Grafikkarte mit ISA-Bus betreiben: Diese funktioniert zwar einwandfrei, ist jedoch keinen Taktzyklus schneller als auf der alten Platine.

Leserfragen



Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!

Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion: PC Games
Kennwort: Hardware
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Hängende Sounds, abstürzende Spiele

? Immer wieder bleibt das Spiel Rebel Assault mittendrin hängen. Schalte ich die Musik aus, läuft alles einwandfrei. Ich habe bei meiner SoundBlaster 16 schon alle DMA-Kanäle und IRQ-Kombinationen getestet, die Karte in einen anderen Slot gesteckt und andere Soundkarten-Treiber bei der Installation probiert - alles ohne Erfolg. Was kann ich tun?

(Daniel Malzmüller, Köln)

! Von ähnlichen Problemen mit anderen Spielen und verschiedenen Soundkarten berichten viele Leser Monat für Monat. Die Ursache ist in den meisten Fällen eine Inkompatibilität zwischen Soundkarte und Hauptplatine, die für Störungen im DMA-Transfer sorgt. Leider gibt es derart viele Hersteller von Motherboards, die dazu noch regelmäßig das BIOS ändern, daß niemand Auskunft darüber geben kann, welche Kombinationen tatsächlich einwandfrei arbeiten. Versuchen Sie daher zunächst, bei Ihrem Händler eine neuere BIOS-Version zu bekommen, verlangen Sie zur Not den kompletten Austausch der Hauptplatine. Eventuell hat auch der Hersteller der Soundkarte bereits eine neuere Version der Karte auf dem Markt. Dazu noch ein Tip: Seien Sie bei Ihren Verhandlungen mit Händler oder Hersteller ruhig und sachlich, mit etwas Freundlichkeit erreichen Sie oftmals mehr, als wenn Sie gleich patzig werden.

Joystick nicht erkannt

? Bei meinem neuen Computer, den ich noch mit einer I/O-Controller-Karte aus dem vorherigen PC bestückt habe, funktioniert der Joystick an der dort eingebauten SoundBlaster 2.0 nicht. Bei dem alten PC hatte ich den Joystick an der Controller-Karte angeschlossen, was auch prima funktionierte. Wo liegt das Problem?

(Ahmet Baunoglu, Hamburg)

! Sind in einem PC mehrere Karten mit einem Joystick-Interface eingebaut, kann dies zu Problemen führen. Abhilfe schafft das Abschalten der nicht benötigten Joystick-Ports über einen Jumper, entweder auf der I/O-Karte oder der Soundkarte. Während dies bei Soundkarten noch halbwegs einfach realisierbar ist, da der betreffende Jumper beschriftet ist, fehlt diese Kennzeichnung bei I/O-Karten häufig. Haben Sie dann noch die Beschreibung der Karte verlegt, sollten Sie gleich den Joystick-Port auf der Soundkarte abschalten und den Joystick über die I/O-Karte betreiben.

Erste Hilfe direkt vom Hersteller

PC Games Hotline

Keine einfache Angelegenheit ist die Kundenbetreuung, wenn eine Firma ein so breites Produktspektrum wie die Braunschweiger Multimedia-Spezialisten von Miro bieten: Grafikkarten, Monitore, Soundkarten, Videograbber, ISDN-Lösungen, und mit der brandneuen MiroConnect 34 Wave sogar eine Multifunktionskarte mit Faxmodem, Soundkarte und Anrufbeantworter verlangen einen nicht unerheblichen Aufwand in der Kundenbetreuung.

Nach wie vor ist die Hotline trotz allem kostenfrei erreichbar: Bei technischen Problemen rufen Sie an unter (0531) 2113-666, jeweils von 10 bis 12 und 14 bis 16 Uhr von Montag bis Freitag. Produktinformationen erhalten Sie telefonisch unter (0531) 2113-100, Anfragen per Fax gehen an die Nummer (0531) 2113-110. Eine Besonderheit ist das Fax-Informations-System unter (0531) 2113-111, bei dem Sie mit Hilfe eines Telefones mit Mehrfrequenzwahlverfahren gezielt Informationen abfragen können, die Ihnen anschließend per Fax zugestellt werden. Voraussetzung ist jedoch, daß Sie von Ihrem Telefon aus direkt auf das Faxgerät umschalten können.

Neue Treiber, aber auch spezielle Hilfstexte zu einzelnen Produktgruppen finden sich in der firmeneigenen Mailbox, die bis zu acht Leitungen mit maximal 19.200 bps unter einer Sammelnummer verwaltet. Die Rufnummer (0531) 2113-112 ist über eine digitale Vermittlungsstelle geschaltet, bei Übertragungsproblemen können Sie unter (0531) 3104-112 auch über eine analoge Vermittlungsstelle die Mailbox erreichen. Eine schnelle ISDN-Verbindung zur Mailboxen erhalten Sie schließlich unter (0531) 2113-1155. Aktuelle Treiber finden sich aber auch in den Support-Mailboxen diverser PC-Händler, so zum Beispiel bei Escom, Vobis, PC Spezialist, Actebis, Peacock oder Frank & Walter. Mit „Go Miro" gelangen Sie in CompuServe in das entsprechende Support-Forum von Miro. Der Vollständigkeit halber seien noch die Testmöglichkeiten für die MiroConnect 2000 und MiroConnect P1 genannt: Ein ISDN-Novell-Server ist erreichbar unter (0531) 2105-333 (User-ID Gast), und ISDN for Workgroups kann unter (0531) 2105-311 getestet werden.

Unerklärliche Abstürze, brummende Soundkarten, Fehlermeldungen bei der Installation - bestimmte Probleme wiederholen sich immer wieder. Hier die häufigsten Fragen an die Hotline von Miro:

? Beim Abspielen von WAV-Dateien mit der MiroSound PCM1 pro treten unter Windows Störungen auf, außerdem werden die Samples offenbar zu schnell abgespielt, da die Tonlage bei der Sprachausgabe unnatürlich hoch ist. Woran kann das liegen?

! Ursache ist die Taktfrequenz, mit der der ISA-Bus betrieben wird. Standardmäßig muß die Frequenz bei 8,33 MHz liegen, allerdings bieten einige Motherboards die Möglichkeit zum „Feintuning" des PCs und erlauben hier höhere Werte - was die beschriebenen Effekte auslöst. Über das BIOS kann der Standardwert wiederhergestellt werden.

? Beim Anschluß der gleichen Soundkarte an eine Stereoanlage ist das Signal unnatürlich verzerrt. Da der Rechner auch bei längerem Arbeiten stabil läuft, wird es wohl kein Konfigurationsfehler sein - oder?

! Die MiroSound besitzt, wie die meisten Soundkarten auch, einen integrierten Verstärker, der zum Betrieb von einfachen Lautsprechern benötigt wird. Wird die Soundkarte über eine Hifi-Anlage betrieben, wird der Verstärker auf der MiroSound nicht mehr benötigt und sollte unter DOS mit dem Kommando SETAMP OFF abgeschaltet werden.

? Bei Aufnahmen über ein Mikrofon ist trotz voll aufgedrehtem Regler die Aufnahme sehr leise. Wie kann ich das ändern?

! Hier hilft ein Aktivieren des Mikrofonverstärkers auf der Soundkarte weiter. In der Datei CS31BA11.INI, die sich im Windows-Verzeichnis befindet, werden im Bereich [Mixer] die Einträge MicBoost= und MicAgg= auf ON gesetzt. Bei einigen Mikrofonen führte auch schon eine Kombination von MicBoost=ON und MicAgg=OFF zum Erfolg.

? Beim Installieren der Grafikkarte MiroCrystal 10SD erscheint eine Fehlermeldung, daß das Initialisierungsprogramm nicht ausgeführt werden konnte. Was tun?

! Die Meldung kann auch bei Karten wie der 20SD, 20SV oder 40SV auftreten. Ursache ist ein Adreßkonflikt der Grafikkarte mit bereits installierter Hardware, so daß die Grafikkarte von der Installationsroutine nicht angesprochen werden kann. Wichtig ist, daß die Basisadresse 2E8 frei ist und nicht etwa durch eine Faxmodem-Karte belegt wird. Ein Umkonfigurieren der Modemkarte auf einen anderen COM-Port löst in diesem Fall das Problem.

Christian Späthe ■



COMING UP!

Command and Conquer



Ich hab noch Spice in den Schuhen von Arrakis: Im nächsten Monat soll es endlich soweit sein - die Fortsetzung zum Echtzeit-Hit Dune 2 wird die PCs erobern. Exzellente SVGA-Grafik, ausgeklügelte Levels, Videosequenzen, eine verbesserte Benutzeroberfläche - wenn das nicht verlockend klingt! Keine Frage: Command and Conquer ist der mit Abstand heißeste Kandidat für das begehrte Prädikat „Spiel des Monats". Können wir eine neue Nummer 1 im Strategiebereich küren oder bleibt Colonization das Maß aller Dinge?

The 11th Hour



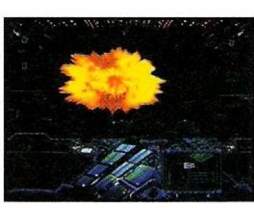
Rätsel über Rätsel in einem 3D Studio-gerenderten Spukhaus - dieses Konzept begeisterte Hunderttausende von Tüftlern, die im CD-ROM-Bestseller The 7th Guest Blechdosen angeordnet und Sahnetorten zerteilt haben. Noch mehr Spieltiefe und natürlich wieder megabyte-weise SVGA-Grafik vom Feinsten wird uns von Trilobyte für den Nachfolger The 11th Hour versprochen. Wenn Sie auf diesen seit langem angekündigten Leckerbissen genauso gespannt sind wie wir, dürfen Sie sich schon mal auf unseren Review in der nächsten Ausgabe freuen.

Crusade



Nach den erfolgreichen Wirtschaftssimulationen Der Planer und Das Amt wagt sich das Bochumer Team von Greenwood Entertainment an ein CD-ROM-Strategiespiel, das neben dem geläufigen Hexagon-Prinzip Unmengen von Truppen-, Gelände- und Gebäude-Einheiten sowie erstmals einen integrierten Level-Editor bietet. Außerdem bekommt der Spieler Blue-Screen-Animationen zu sehen und wird mit deutscher Sprachausgabe und einem flotten Soundtrack verwöhnt. Die strategie-vernarrten PC Games-Redakteure haben sich Crusade bereits für die Ausgabe 8/95 vorgemerkt - und Sie?

The Last Dynasty



Eine Flut von interaktivem Spielfilm-Ramsch bricht über das darbende PC-Volk herein. So manche videolastige Produktion ist jedoch in den letzten Monaten an den PC Games-Juroren gescheitert. Demnächst bekommt Coktel Vision mit The Last Dynasty eine Chance - ein überaus aufwendig gemachtes Spiel, das auf zwei CD-ROMs erscheinen soll und als Action-Adventure im Inca-Stil gedacht ist. Das Besondere daran: Das opulente Grafik- und Sound-Schwergewicht wird vollständig unter Windows laufen! In vier Wochen wissen Sie, was aus diesem kühnen Vorhaben geworden ist.

Außerdem

PC E World of Entertainment.

Wer nicht so lange warten kann

Laurie Anderson - die amerikanische Musikerin ist bekannt für ihren exzentrischen und expressiven Stil. In einem Exklusiv-Interview gibt sie Auskunft über ihre erste CD-ROM-Produktion.

3D-Surround-Technologie - Der Hardware-Schwerpunkt beschäftigt sich mit den verschiedenen Techniken des Raumklangs und zeigt, wie sie am heimischen PC verwirklicht werden können.

Hacker-Szene - Technikbegeisterung, politische Interessen, Profitstreben. PCE beleuchtet die aktuelle, weltweit operierende Hacker-Szene in allen Facetten.

Die nächste PC Games erscheint am 9. August im Zeitschriftenhandel!

HEINZ



